100 STRON!
PEŁNE WERSJE: TIME SLEEP, OPERA OF DESTRUCTION + GRYWALNE DEMA: AK SMASH COURT TENNIS, OMEGA BOOST, CROC 2, AIRONAUTS, TOTAL DRIVIN', RED ALERT + WIDEO: SPEED FREAKS, KINGSLEY, PRINCE NASEEM BOXING
PlayStation
INDEX 337153 • ISSN 1427-6321 • CENA 22.00 ZŁ • NR 9/99
Oficjalny Polski
PlayStation Magazyn Nr 9
MARIO UMARŁ, NIECH ŻYJE:
SPEED FREAKS
CHOCOBO RACING
POD LUPĄ:
TEKKEN TAG TOURNAMENT
➡ I INNE AUTOMATY NAMCO
DINO CRISIS
THEME PARK WORLD
FORMULA 1'99
WIP3OUT
SOUTH PARK
SILENT HILL
RESIDENT UMARŁ ZE STRACHU
WWF ATTITUDE
NAJWIĘKSZA NIESPODZIANKA ROKU
A PONADTO:
RESIDENT EVIL 3
DIE HARD TRILOGY 2
RE-VOLT
KINGSLEY
OMEGA BOOST
FA MANAGER
EVIL ZONE
LEGEND OF KARTIA
NBA IN THE ZONE '99
BOMBERMAN RACING
TRAP RUNNER
BUGS BUNNY
TOMB RAIDER 4
PIERWSZE SCREENY Z PSX
NAJŚWIEŻSZE INFORMACJE
CGS
ŚWIEŻE WIEŚCI: PSX2 (SCREENY Z PIERWSZYCH GIER) • TEKKEN 4 • GTA 2 • TOY STORY 2

Oficjalny Polski
PlayStation Magazyn Special

TEMAT NUMERU
BIJATYKI

Na Krążku
9
GRYWALNYCH
DEM

SZUKAJ W KIOSKACH!

Fakt: The Official UK PlayStation Magazine jest najlepiej sprzedającym się pismem o grach wideo na świecie. A my jesteśmy jego polską edycją. Oznacza to, że korzystamy z pracy angielskich kolegów, ale także sami przygotowujemy część materiału. PSM jest **jedynym pismem na świecie**, które co miesiąc wychodzi z płytką CD na PlayStation. Nie znajdziesz w kiosku magazynu o lepszej zawartości i składzie. To, że PSM jest światowym liderem, pozwala jego redakcji na rzetelne i uczciwe ocenianie gier. Celem pisma jest dobro czytelników – nie naciągamy ocen po to, by uzyskać względy wydawców. Po prostu nie musimy tego robić.

Przymiotnik „Oficjalny" w nazwie oznacza bliskie relacje z firmą Sony. Dzięki temu mamy dokładne informacje z pierwszej ręki oraz dostęp do nowych gier w pierwszej kolejności. Firma Sony nie ma jednak wpływu na zawartość magazynu. W tej kwestii **PSM jest w 100% niezależny** i masz na to gwarancję.

Teksty w naszym piśmie są napisane w dojrzały sposób i bez epatowania technicznym żargonem. Porzucamy wymuszone luzactwo i infantylne dowcipy na rzecz zawartości merytorycznej. Co nie znaczy, że PSM jest śmiertelnie poważny.

Dajemy Ci najświeższe wiadomości, rozmawiamy z najważniejszymi ludźmi w tym biznesie, dyskutujemy o zjawiskach towarzyszących PSX-manii i recenzujemy WSZYSTKIE PSX-gry, jakie ukazują się w tej części świata. Poprzez nasze coverCD dajemy Ci także coś, czego nie może zapewnić żaden inny magazyn – możliwość wypróbowania opisywanych gier.

Oprócz wzmianek w **Loading** i okazjonalnych tekstów **Pod Lupą**, gry opisujemy w trojaki sposób:

Primal Screen to nasz wywiad z twórcami gry, kiedy ta jest jeszcze wczesnym projektem.

PrePlay oznacza, że własnoręcznie graliśmy w wersję beta gry. Opisujemy pierwsze wrażenia i proponujemy drobne poprawki.

PlayTest to recenzja gry wraz z jej oceną. W tym dziale opisujemy wyłącznie PEŁNE wersje PAL gier – takie, jakie leżą na półkach sklepu w Twojej okolicy.

PSM: wyżej Playa nie podskoczysz.

Wydawca

CGS Computer Graphics Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel./fax: (0-22) 815-42-20
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl

Redakcja

Red. nacz.: **Dariusz Kazik**
dkazik@cgs.com.pl
Z-ca red. nacz.: **Rafał Belke**
rbm@wa.onet.pl
Sekcja polska: **Przemysław „Hot" Gorący**
pgoracy@cgs.com.pl

Współpraca

Daniel Griffiths, Mike Goldsmith, Stephen Pierce, Nicolas Di Constanza, Steve Merrett, Simon Kirrane, Pete Wilton, Keith Stuart, James Price, Steve Faragher, Steve Bradley, Tim Weaver, Lisa Fister, Jon Billington, Andy Butcher, Robin Alway, Jonathan Pugh, Clare Johnson, Andrew Collins

Tłumaczenia

Piotr Wągrodzki
Rafał Belke

Dział Reklamy

Dariusz Kazik

Korekta

Natalia Nowak

Łamanie

Adam Bartniczak

Druk

Elanders Polska sp z o.o

Kolportaż Ogólnopolski

Ruch S.A. O.K.D.P.
Kolporter S.A.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń.
Redakcja zastrzega sobie prawo skracania i adiustacji materiałów. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca.
Ceny podane w tabelkach są cenami orientacyjnymi.
Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone.
Większość artykułów w tym wydaniu jest tłumaczona i reprodukowana z miesięcznika Official UK PlayStation Magazine i prawnie należą do © Future Publishing Ltd. England 1998. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Żadna część pisma (dotyczy tekstów, ilustracji znaków graficznych), nie może być kopiowana w jakiejkolwiek formie.
Logo PS i PlayStation są zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc.
Więcej informacji dotyczących tego i innych czasopism wydawanych przez Future Publishing Ltd., można uzyskać w sieci internet, wywołując stronę WWW o adresie: http://www.futurenet.co.uk

Następnego numeru PSM (10/99) szukaj w kioskach od 29.09.1999

Od redakcji Oto nowy PSM noszący numer 9/99. To magiczne wydanie – jeśli staniesz na głowie (ewentualnie odwrócisz pismo do góry nogami), otrzymasz trzy szóstki, czyli mityczny numer bestii. I z tym wiąże się niebezpieczeństwo: już Nostradamus przepowiedział, że jeśli każdy czytelnik polskiego PlayStation Magazynu stanie na głowie, by otrzymać trzy szóstki, nastąpi koniec świata. Dlatego mała prośba: nie rób tego, dobrze? Ludzkość będzie Ci wdzięczna ;).

Wiem, że pokusa jest wielka, ale powiadam Ci – naprawdę nie warto kończyć świata teraz, gdy PSM ma 100 stron, a kolejne niespodzianki (w tym wielgaśny plakat) czekają na realizację. Naprawdę nie warto zwijać jeszcze interesu. Los świata leży w Twoich rękach... *Rafał Belke*

PS. Uwaga dla nierozgarniętych: ta wstawka z Nostradamusem i PSM to żart i bujda na kółkach. Po prostu nie mogłem się powstrzymać obserwując paranoję, jaka ogarnia ludzi: w lipcu koniec świata był średnio raz w tygodniu, a do grudnia 2000 roku częstotliwość końców wzrośnie pewnie do kilku dziennie.

PS 2. A może Nostradamus cierpiał na „Year 2000 Bug" (tak jak pecety) i zawieszał się na dacie 01.01.2000? A ponieważ nie mógł nic zobaczyć po roku 1999, uznał, że nastąpi koniec świata :).

Primal Screen

18 Resident Evil 3
20 Die Hard Trilogy 2
22 Lego Racers

PrePlay

24 FA Premier LS
26 Castrol Honda Racing
28 Re-Volt
29 Kingsley

Temat Numeru

32 Theme Park World
36 F1 '99
40 Wip3out
45 Namco Arcade
50 South Park
56 Dino Crisis

PlayTest

62 Omega Boost
64 Silent Hill
69 Chocobo Racing
70 Speed Freaks
74 FA Manager
76 Evil Zone
77 Legend Of Kartia
78 NBA In The Zone 2
80 Bomberman F. Racing
81 Trap Runner
82 Bugs Bunny
84 Chessmaster 2
85 Bomberman
86 WWF Attitude

Działy

4 Na CD
6 Loading
18 Primal Screen
24 PrePlay
32 Temat numeru
62 PlayTest
90 Ściśle Tajne
94 Hardware
96 Prenumerata

86

18

64

70

Na tym CD

Jeśli Twój dysk jest uszkodzony, wyślij go do nas (adres w stopce) - sprawdzimy go i przyślemy Ci nowy. Zaznacz, że chodzi o reklamację i podaj swój a…
Jeśli któraś pozycja z naszej płytki nie działa u Ciebie prawidłowo, zadzwoń do nas (0-22 815-42-20) w środę w godz. 1…

Time Slip

■ WYDAWCA: **Brak (Yaroze)**
■ GATUNEK: **Platformówka**
■ WERSJA: **Pełna!**

• Sterowanie
←, →, ↑, ↓ Ruch postaci
⊗ Skok
▢ Przyspieszenie czasu
○ Strzał

W tej dwuwymiarowej platformówce wcielasz się w ślimaka, który próbuje się wydostać z pętli czasowej (ależ to brzmi!). Aby pokonać jeden level musisz uzbierać określoną liczbę monet i dotrzeć do wyjścia. Co minutę następuje zakrzywienie czasu: na starcie pojawia się Twoja kopia sprzed 60 sekund i robi dokładnie to samo, co Ty wcześniej. Nie możesz dopuścić do zderzenia się ze swoimi kopiami (następuje wtedy paradoks i cały świat rozpada się na kawałki). Z drugiej strony bez pomocy swoich „czasowych braci" nie zdołasz dojść do wyjścia – przełączniki otwierają (czasem bardzo odległe) drzwi tylko, gdy się na nich stoi. Jak zmusić swoje czasowe kopie do współpracy? Podpowiedź: pamiętaj, że robią dokładnie to samo co Ty minutę, dwie, trzy temu...

Anna Kournikova's Smash Court Tennis

■ WYDAWCA: **SCEE**
■ GATUNEK: **Tenis**
■ WERSJA: **Grywalne demo**

• Sterowanie
←, →, ↑, ↓ Ruch postaci
⊗ Słabe odbicie / zwykły serwis
▢ Superstrzał
○ Silne odbicie / szybki serwis
△ Lob
R1 Top spin

Aby zaserwować, naciśnij ⊗ i gdy piłka zacznie spadać, wciśnij ⊗ ponownie. Asy serwisowe można osiągnąć używając ○ zamiast ⊗.

Tenis według Namco. Nasze grywalne demo oferuje kilka postaci i grę w pojedynkę lub z żywym przeciwnikiem. Możesz stoczyć kilka meczów w trybie Exhibition na trawiastym korcie w Stanach.

Opera Of Destruction

■ WYDAWCA: **Brak (Yaroze)**
■ GATUNEK: **Strzelanina taktyczna**
■ WERSJA: **Pełna!**

• Sterowanie
⊗ Strzał
○ Przejście do myśliwca
L1 Przejście do pierwszego działka
L2 Przejście do drugiego działka
SELECT Pauza

Gdy obsługujesz działko
↑, ↓, ←, → Ruch lufy
Klawisze kierunkowe z przytrzymanym przyciskiem START pozwalają na przemieszczanie całej wieżyczki. Przytrzymany START wraz z klawiszami L1 i L2 pozwala na przemieszczanie wieżyczki w pionie.

Gdy lecisz myśliwcem
↑, ↓, ←, → Sterowanie samolotem
▢ Zrzucenie bomby
○ Zwiększenie prędkości
△ Zmniejszenie prędkości
R1 Widok do tyłu
R2 Widok z góry

Już zakręcone sterowanie sugeruje, że będzie niesamowicie. Dwa leżące blisko siebie miasta toczą ze sobą wojnę. Wrogie miasto wysyła w Twoim kierunku myśliwce, które spróbują zniszczyć Twoją metropolię. Dlatego masz dwa działa przeciwlotnicze, którymi starasz się zestrzelić natrętów. W tym samym czasie próbujesz dolecieć swoim myśliwcem nad miasto wroga i je nieco zdemolować. Sęk w tym, że nie możesz sterować dwoma działkami i samolotem jednocześnie...

A oto objaśnienia informacji widniejących na ekranie:
POWER – energia Twojego myśliwca
CITY – energia Twojego miasta
ENEMY – energia wrogiego miasta
CUBES – liczba znajdujących się w pobliżu kostek z dodatkową amunicją
AMMO – amunicja działa
BOMBS – liczba bomb niesionych przez myśliwiec

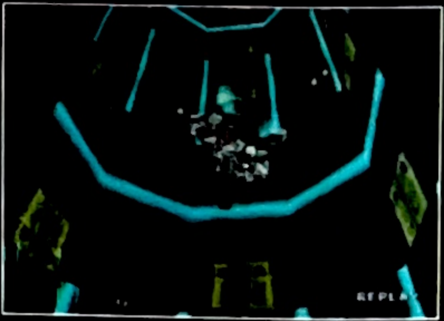
Omega Boost

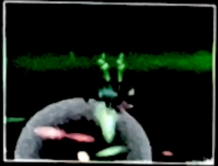
■ WYDAWCA: SC…
■ GATUNEK: Strzelan…
■ WERSJA: Grywalne demo

• Sterowanie
←, →, ↑, ↓ Ruch postaci
⊗, ▢ Atak
○, △ Przyspieszenie (boost)
R1 Stop
R2 Widok do tyłu
L1 Skan
SELECT Zmiana widoku
START Pauza

Poznaj *Omega Boost* – grę, którą magicy z Polyphony … czarowali między jednym a drugim Gran Turismo. Po … taniu dema masz kilka możliwości, opcje wybierasz przy… kami ↑ i ↓. Zone Play to właściwa akcja. Gdy już wystartu… jesz, zwracaj uwagę na strzałkę w lewym-dolnym rogu ekranu i kieruj się w stronę pojawiających się tam wrogów. Jeśli masz z tym trudności, wciśnij i przytrzymaj przycisk Skan. Pasek w górnym rogu ekranu to Twoja energia.

Tryb Training pozwoli Ci zapoznać się ze sterowaniem robotem. W Art Gallery możesz przejrzeć szkice projektów różnych robotów, zaś w Replay Mode znajdziesz zapisy ze zmagań z trzema poziomami.





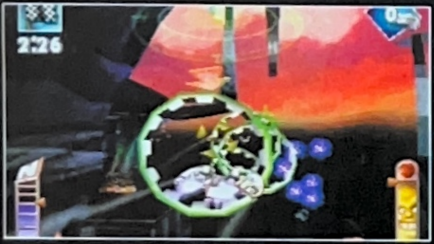
Aironauts

■ WYDAWCA: **Take 2 Interactive**
■ GATUNEK: **Strzelanina**
■ WERSJA: **Grywalne demo**

- Sterowanie

←, →, ↑, ↓ Ruch postaci
⊗ Działko maszynowe
□ Gaz
△ Rakiety

Grupa gladiatorów przyszłości lata po futurystycznych arenach wyrzynając się nawzajem. Wersja demo oferuje cztery tryby gry: w pierwszym musisz zaliczać kolejne bramki (wyćwiczysz sterowanie latadełkiem), w drugim są już całe sekwencje bramek do przebycia. Trzeci tryb to strącanie nieagresywnych robotów, a czwarty to właściwy pojedynek z innym gladiatorem. W każdym z trybów masz trzy minuty na wykonanie zadania, więc spiesz się.



Croc 2

■ WYDAWCA: **Fox Interactive**
■ GATUNEK: **Platformówka 3D**
■ WERSJA: **Grywalne demo**

- Sterowanie

←, →, ↑, ↓ Ruch postaci
⊗ Skok
□ Uderzenie ogonem
△ Lornetka
R1 Krok w prawo
R2 / L2 Zawartość torby
L1 Krok w lewo

Półtora roku po premierze pierwszej części *Croca*, nasz zielony bohater wraca w bardziej urozmaiconej i trudniejszej kontynuacji. W wersji demo masz okazję przespacerować się po krainie *Croca*, pozbierać kryształy i znaleźć klucz, który uwolni małego Gobbo z klatki. Dla nie znających pierwszej części podpowiedź: skrzynki rozbija się stając na nich, wciskając ⊗ (skok) i jeszcze raz ⊗, gdy Croc wyskoczy w powietrze.

C&C: Red Alert

■ WYDAWCA: **Virgin**
■ GATUNEK: **Strategia**
■ WERSJA: **Grywalne demo**

- Sterowanie

↑, ↓, ←, →, Ruch kursora
△ Włączenie/wyłączenie menu
□ Zmiana trybu kursora
⊗ Zaznaczanie/wydawanie poleceń jednostkom
R2 Zmiana formacji

Red Alert wkroczył do platynowego klubu, więc pora na przypomnienie dema. Na PC ten tytuł był tylko nieco poprawioną wersją *Command & Conquer*. Na PlayStation to całkiem inna gra. Dlatego otrzymała od nas zaszczytną dziewiątkę (PSM 2/98) i StarPlayera.

W naszej wersji demo musisz uratować Einsteina (tak, TEGO Einsteina) z rąk Sowietów. Potem jeszcze trzeba wysadzić elektrownię i można wracać do domu. Oprócz żołnierzy masz do dyspozycji wozy opancerzone oraz psy specjalnie szkolone, by zabijać wrogich żołnierzy.

Speed Freaks

■ WYDAWCA: **SCEE**
■ GATUNEK: **Wyścig**
■ WERSJA: **Wideo**

Ależ ta gra wygląda! I nie trzeba wcale 64 bitów czy sprzętowego rozmywania tekstur. Na razie możesz jedynie pooglądać akcję, ale w przyszłym miesiącu na 90% ujrzysz grywalne demo.

Total Drivin'

■ WYDAWCA: **Ocean**
■ GATUNEK: **Wyścig**
■ WERSJA: **Grywalne demo**

- Sterowanie

← Skręt w lewo
→ Skręt w prawo
↑ Klakson
↓ Widok do tyłu
⊗ Gaz
○ Hamulec ręczny
□ Hamulec
R1 Ciasny zakręt w prawo
L1 Ciasny zakręt w lewo

Druga porcja platynowej klasyki. W tej grze liczy się przede wszystkim prędkość, choć śladowa ilość umiejętności „kierowniczych" też się przyda. Samochody generalnie są łatwe do opanowania na zakrętach i pięknie ślizgają się po bezdrożach Egiptu, Japonii czy Rosji.

Wersja demo to jeden grywalny wyścig i dwa do pooglądania. Zagrać można w górach Szkocji.

Prince Naseem Boxing

■ WYDAWCA: **Codemasters**
■ GATUNEK: **Boks**
■ WERSJA: **Wideo**

Prince Naseem Boxing nadchodzi. Pisaliśmy o nim w PSM 4/99 (Primal Screen), a teraz możesz zobaczyć go w akcji.

Kingsley

■ WYDAWCA: **SCEE**
■ GATUNEK: **Platformówka**
■ WERSJA: **Wideo**

Kingsley jest lisem i wygląda podobnie do *Crasha*. Gra momentami bardzo przypomina serię firmy Naughty Dog. Czy *Kingsley* dorówna *Crashowi?* Poczekaj na nasz nasz PlayTest, a wszystkiego się dowiesz.

ZNÓW GROBOWCE

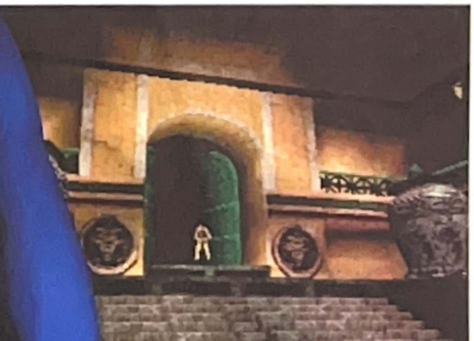
LARA WRACA DO KORZENI

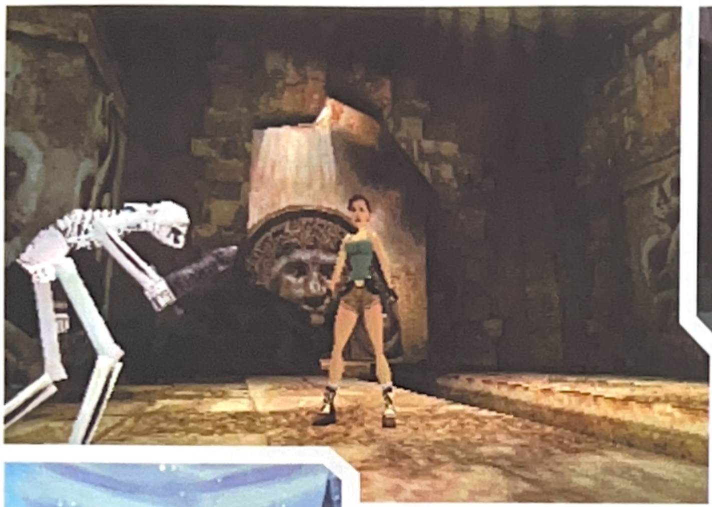
Miesiąc temu rozprawiliśmy się z kilkoma plotkami na temat czwartej części *Tomb Raidera*. Obiecaliśmy tez większą porcję informacji na temat gry i oto one...

Nowa część nosi tytuł *Tomb Raider: The Last Revelation*. W odróżnieniu od wycieczek po całym świecie oferowanych przez dwie ostatnie edycje *TR*, akcja czwórki toczy się tylko w Egipcie. Większość czasu spędzimy plądrując podziemne grobowce i inne starożytne lokacje.

Właśnie to osadzenie całości gry w starożytnych wnętrzach spowodowało falę plotek, jakoby akcja *TR4* rozgrywała się przed wydarzeniami z *TR1*. Mimo że tak nie jest, The Last Revelation jest powrotem do klimatu pierwszej przygody Lary Croft. Każdy z wielu poziomów gry ma jasno określone zadania do wykonania, a rozległe lokacje na świeżym powietrzu, do których przyzwyczaiły nas *TR2* i *3*, zostały zamienione na klaustrofobiczne, przytłaczające wnętrza. Levele są mniejsze. Spece z Core Design twierdzą, że zacieśnili obszar gry, by dodać detale i położyć nacisk na grywalność. To bardzo przypomina ideę oryginalnego *Raidera* — znów najważniejsze jest rozwiązywanie zagadek, a walki odsunięto na drugi plan.

Ale ten powrót do korzeni nie oznacza, że *Tomb Raider: The Last*





Revelation nie ma nic nowego do zaoferowania. Panna Croft kolejny raz została przerobiona: dodano wiele detali do jej wyglądu i ruchów. Jak można się spodziewać, Lara ma także nowe umiejętności. Niektóre są proste, inne wystawią Twoją cyfrową biegłość na ciężką próbę. Wszystkie animacje wyglądają cudownie.

Skoro nacisk ma być położony na zagadki, trzeba nam nowych mechanizmów i pułapek. I są — niektóre denerwujące jak nigdy dotąd. Jednak największe zmiany przeżył system inwentarza. W *The Last Revelation* nie ma już znajomego „wianuszka" przedmiotów. Zaprojektowany od nowa interfejs jest bardziej elastyczny i przejrzysty. Przedmioty mogą być zabierane i niesione, ale można też używać jednych na drugich, łączyć je i sprawdzać, co z tego wyjdzie. Ile głębi i możliwości wnosi to do rozwiązywania zagadek, wie każdy fan przygodówek point'n'click. Modernizacja inwentarza pozwoliła twórcom na stosowanie nowych typów zagadek, które wykraczają daleko poza poprzedni schemat „wciśnij guzik, przestaw wajchę".

Jak można się spodziewać, także grafika otoczenia jest lepsza. To bez wątpienia najbardziej szczegółowa i realistyczna sceneria, jaką oglądaliśmy w *Tomb Raiderach.* Na ekranie będzie się znajdować więcej obiektów i przedmiotów niż dotychczas. Nowy system efektów świetlnych zapewnia takie atrakcje, jak snopy reflektorów i zróżnicowane powierzchnie obiektów — jedne absorbują większość światła, inne je odbijają. Jak to wpływa na „grobowy" nastrój czwartego *Raidera,* widać na screenach.

A co z fabułą? Cóż, Core Design nadal trzyma te karty na później. Możemy tylko zdradzić, że sprawa kręci się wokół starożytnej, egipskiej mitologii i specyficznego ustawienia planet pod koniec naszego milenium. Plądrowanie egipskich grobowców popycha Larę ku śmiertelnemu ciągowi wydarzeń, od których zależy nie tylko życie naszej bohaterki, ale także istnienie całego świata...

I rzekł Set: „Jestem cieniem zasłaniającym Słońce. Jestem siewcą plag. Mój gniew pochłonie wszystkie lądy i będzie nieprzerwany".

Dość upiorne, nieprawdaż? Więcej szczegółów w następnym numerze.

QUAKE 2

Druga część *Quake'a* na PlayStation powstaje już od wieków, ale zdaje się, że ujrzy światło dzienne najbliższej zimy. Firma HammerHead dokonała cudów — PSX-wersja chodzi niesamowicie płynnie, a grafika pozostaje przejrzysta, szczegółowa i wolna od technicznych błędów, tak powszechnych w grach 3D. Poziomy (niektóre stworzone tylko dla PlayStation) wręcz błyszczą. Są smakowicie zrealizowane w technologicznym klimacie i pełne efektów świetlnych. Tryb multiplayer oferuje ekran podzielony na dwie lub cztery (!) części. A pomyśl, jak wspaniale będzie się w to grało Dual Shockiem...

Pozostaje czekać do zimy i podziwiać najnowsze screeny z PSX-wersji *Quake'a 2.* Są niewiarygodne...

PLAYSTATION A-Z

K jak...

KODER. Innymi słowy: programista. Członek zespołu tworzącego grę odpowiedzialny za stworzenie engine'u (fizycznego, graficznego itp.) i reszty kodu gry. Programista bierze wyniki pracy projektantów, grafików, muzyków itd. i spaja to w jedną, działającą na PlayStation całość. Praca kodera jest najtrudniejsza i najbardziej odpowiedzialna z całego teamu tworzącego grę (tym bardziej, że musi on przezwyciężać dające o sobie znać granice możliwości PlayStation).

L jak...

LEVEL. Czyli poziom. Wycinek gry, w którym musimy wykonać jakąś misję i/lub dojść do wyjścia. Nie we wszystkich grach można wyodrębnić levele.

LIGHTGUN. Plastikowy pistolet podłączany do konsoli. Dzięki niemu możemy grać w przeznaczone do tego celu strzelaniny celując w ekran.

LINK KABEL. Przewód, dzięki któremu można połączyć dwie konsole (odpowiednik komputerowego serial-linku) i grać we dwójkę na oddzielnych telewizorach (a nie na podzielonym ekranie). Zaletą takiego rozwiązania jest lepszy obraz (ekran nie dzieli się na części, a konsola nie musi „uciągnąć" dwóch/czterech gier naraz) i klimat (granie na dwóch oddzielnych ekranach nie pozwala podglądać poczynań przeciwnika). Wady to konieczność zebrania w jednym pomieszczeniu dwóch konsol, telewizorów i egzemplarzy gry, a także fakt, że zaprogramowanie komunikacji przez link kabel jest trudne i kłopotliwe. Usunięcie wszystkich pojawiających się błędów jest żmudnym procesem, a gry z błędami nie przepuści kontrola jakości Sony. Dlatego producenci rezygnują z trybu linkowania dla świętego spokoju. Co powoduje, że wychodzi mało gier z tą opcją i graczom nie opłaca się kupić link kabla (który swoje kosztuje). A mała popularność kabelka powoduje, że producentom gier nie opłaca się męczyć z opcją linkowania. I kółko się zamyka...

LOCK. Termin zazwyczaj używany w grach przy opisie uzbrojenia. Jeśli dysponujesz naprowadzanymi pociskami, po wystrzeleniu będą podążać za celem. Ale najpierw musisz im go wskazać. Wybranie i zaznaczenie celu nazywamy właśnie lockowaniem.

LIGHTSOURCING. Ogólny termin oznaczający liczone przez engine graficzny efekty świetlne w grze. Jeśli obiekt rzuca cień na ścianę, a latarka wysyła kierunkowy snop światła, jest to zasługa lightsourcingu.

SKUP I SPRZEDAŻ

Silent Hill - tel.
Syphon Filter - tel.
Tomb Raider1,2,3 - tel.
Resident Evil1,2 - tel.
Abe's Oddysee - 125 zl
Abe's Exoddus - 209 zl
Final Fantasy 7 - 125 zl

V-Rally 2 - tel.
Colin McRae - 125 zl
Toca2 - 199 zl
Gran Turismo - 125 zl
Rage Racer 4 - 199 zl,

Inne: ProPinball, Gex3, Akuji.....

Tekken3 - 145 zl
Tai Fu - 199 zl
Soul Blade - 125 zl
Tenchu - 209 zl

Ape Escape - tel.
Crash B.1,2 - 125 zl
Crash B.3 - 145 zl
Med Evil - 145 zl
Spyro T. D. - 145 zl

SKUP I SPRZEDAŻ

Warzone 2100 - tel.
Civilization2 - 209 zl
C&Conquer 1,2,3- tel.
Populous T.B. - 199 zl
Music! - 209 zl

Star Wars: Episode 1 - tel
Driver - 209 zl
Metal Gear Solid - 219 zl
G.T.A. - 125 zl
Duke Nuke 1,2 - tel.
Die Hard Trilogy - 125 zl

UEFA Ch.L. - tel.
I.S.S. Pro 97/98 - tel
FIFA 99 - 199 zl
NBA LIVE 99 - 199 zl
NHL 99 - 199 zl

Ceny mogą ulec zmianie, zawierają VAT.

Dyżury telefoniczne:
(pon.- pt. 9 - 20, sob.- niedz. 9 - 13)
(0601) 350 - 400

P.H.ProLine
P.O.Box 36,
05-400 Otwock

www.pl.waw.pl
hosted by DYNAMI

KLAMOTY Z GABLOTY

RAFAŁ BELKE

Dokładnie 10 lat temu wpadł mi w ręce pierwszy książkowy horror wydany w Polsce — *„Manitou"* Mastertona. Byłem wtedy „średnim" dzieckiem (14 lat) i gdy czytałem tę książkę w nocy, odczuwałem niesamowite napięcie. Masterton doskonale wiedział, że nie jest w stanie pokonać zdrowego rozsądku czytelnika, więc omijał świadomość i manipulował bezpośrednio podświadomością, zmuszając ją do generowania zupełnie irracjonalnego strachu. Taką reakcję zdołałem wywołać jeszcze kilkoma książkami, ale z czasem zaczęła do mnie docierać cała taniocha horrorów, psując nastrój. Sięgnięcie po filmy niewiele dało: okazało się, że znakomita większość z nich koncentruje się na krwawych scenach zaniedbując napięcie. W końcu poddałem się, stwierdzając, że wbrew opiniom „mądrych głów" horrory (niezależnie od „nośnika") powinny być DO LAT 18, bo tylko nastolatków są w stanie przestraszyć.

Aż do czasu, gdy kupiłem wersję PAL *Silent Hilla*. Przyciągnęło mnie to, że autorzy inspirowali się filmami Lyncha; liczyłem, że będzie „dziwnie". Poza tym lubię przygodówki, w których trzeba bardziej myśleć niż skakać. Te wszystkie informacje o „napięciu przyprawiającym o zawał serca" traktowałem z politowaniem. W końcu jestem już dużym dzieckiem, takie rzeczy od dawna na mnie nie działają. Odpaliłem grę... i kompletnie „majty mi z tyłka spadły". Wrócił ten intensywny strach sprzed dziesięciu lat — *Silent* manipuluje podświadomością! Fabuła zapewnia ciekawość gracza, grafika cieszy oko, ale to dźwięki sięgają do najgłębszych pokładów umysłu wywołując długotrwałe napięcie na granicy paniki. Niskie pomruki, industrialne pętle, przypadkowe stuki, krzyki i wołania o pomoc... Nagle przestał być dla mnie obojętny fakt, że jest 10 minut po północy, a ja siedzę w pustym mieszkaniu (mieszkam sam od trzech lat i nigdy tego nie odczułem).

Dlatego zaklinam: NIE WOLNO grać w *Silent Hill* w dzień, gdy rodzina kręci się pod nogami i zawraca głowę. NIE WOLNO podłączać dźwięku *SH* do słabego źródła dźwięku (polecam sprzęt hifi — w nocy mogą być słuchawki, byle w stereo). NIE WOLNO lekceważyć potęgi tej gry! *Silent Hill* zamienia dorosłego faceta w dziecko bojące się potworów po łóżkiem.

PS. Rany, właśnie sobie pomyślałem, że gdybym kilka lat temu zamiast PlayStation kupił „lepsze" N64, biegałbym teraz jakimś misiem po łączce...

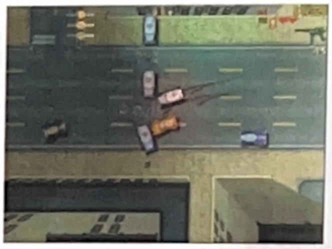
GRAND THEFT AUTO 2

Więcej wózków, więcej przestępstw, więcej przemocy — tak w skrócie można opisać drugą część *GTA*, która wyjdzie jeszcze na obecną konsolę (a później prawdopodobnie także i na PSX2). Gra oparta jest na tym samym schemacie, co poprzednio: młody kryminalista pnie się w mafijnej hierarchii robiąc „przysługi" wyżej postawionym od siebie bandziorkom. A to oznacza kradzieże samochodów, pędzenie po ulicach z samobójczą prędkością i dokonywanie aktów przemocy.

Akcja *GTA 2* obserwowana jest z góry (czyli jak dawniej), jest tylko jedno miasto, ale za to większe niż trzy metropolie z jedynki razem wzięte. O teren walczy sześć gangów i chętnie skorzystają z Twojej pomocy (a Ty możesz rekrutować ludzi do pomocy). Jednak pracując dla jednego gangu, narażasz się innym i szybko okazuje się, że w tej grze masz równie wielu wrogów, co przyjaciół.

W *GTA 2* jest dwa razy więcej samochodów niż w oryginale, a policja jest sprytniejsza. Rozbudowano także otoczenie. Miasto żyje jak dawniej, po ulicach jeżdżą samochody, a po chodnikach wędrują przechodnie, ale dodatkowo zobaczysz tam w akcji innych oszustów, psychopatów i złodziei samochodów. Poza tym mijasz ludzi tłoczących się na przystankach autobusowych i całe rodziny na spacerze, które aż proszą się, żeby... pomachać im z samochodu na powitanie.

GTA 2 nie jest jedyną grą, nad którą pracują ludzie z Take 2. Wkrótce do sklepów zawita konsolowa konwersja gry *Rainbow Six*, a także *Trasher Skate* i *Grudge Warriors*.



Dobiegają końca prace nad europejską edycją *Beatmaii*. Dobra wiadomość: zamiast orientalnego techno w wersji PAL usłyszymy śmietankę europejskich twórców nowych brzmień. Nie podano jeszcze nazwisk, ale niepotwierdzone pogłoski mówią o Paulu Van Dyku i Normanie Cooku (aka Fatboy Slim). *Beatmania* będzie sprzedawana wraz z kontrolerem w stylu miksera winyli.

Soundtracki do nadchodzących gier coraz częściej zawierają utwory gwiazd. W *Hot Wheels* firmy EA zagra Metallica i Mix Master Mike z Beastie Boys. W *Wip3out* usłyszymy pięć kawałków Sashy (stworzonych specjalnie dla *W3*), a oprócz tego nagrania Orbital, The Propellerheads, Chemical Brothers i Underworld. Krążą także pogłoski, że *Shadowmana* ma okrasić muzyką Method Man. Jest jeszcze *Wu-Tang: Shaolin Style*, w którym zagrają (nie tylko jako postacie) członkowie Wu-Tang Clanu.

Final Fantasy VIII wyda w Europie firma SCEE — wreszcie wiadomo to na pewno. Nie koniec na tym: Sony zapowiada wydanie u nas sześciu innych gier Squaresoftu. Pierwszą z nich jest opisywany w dziale PlayTest wyścig *Chocobo Racing*. Drugi potwierdzony tytuł to *Saga Frontier 2*, ale ukaże się dopiero w przyszłym roku. Reszta gier jest niepotwierdzona, ale dużo mówi się o *Parasite Eve*. My czekamy z utęsknieniem na *Final Fantasy Tactics*.

Nightmare Creatures 2 oferuje podwyższoną rozdzielczość, trójwymiarowe środowisko, mroczną fabułę i co najmniej 15 minut sekwencji FMV.

Battle Arena Toshinden 4 rozgrywa się 10 lat po trójce. Główną postacią czwartej części jest Wang, uczeń Eiji. Sy-

stem walki został kompletnie zmieniony i oferuje teraz m.in. bloki w powietrzu.

Resident Evil 3 zostanie wydany w Europie przez firmę Eidos. Umowa z Capcomem przewiduje także, że Eidos będzie europejskim wydawcą każdego następnego *Residenta*. Reszta produkcji Capcom (w tym niezliczone bijatyki 2D) pozostaje w rękach Virgin Interactive.

Konami Rally – tytuł mówi wszystko.

Liczba sprzedanych na świecie konsol PSX zbliża się do 60 milionów.

Japoński oddział Sony po raz piąty przyznał PSX Awards dla największych azjatyckich bestsellerów roku na PlayStation. Platynową nagrodę za przekroczenie 1 mln egzemplarzy otrzymały gry: *Xi* (SCE; u nas znana pod tytułem *Devil Dice*), *Densha de Go!* (Taito) i *Crash Bandicoot 3* (SCE). Potrójną platynę (3 mln kopii) otrzymała gra *Final Fantasy VIII* (Squaresoft).

MP3 Station to przystawka do PlayStation, której zapowiedzi pojawiły się w Internecie. Za 50 USD można odsłuchiwać na PSX utwory muzyczne w formacie MP3 (jakość dźwięku nieco gorsza niż CD). Dekompresja utworów odbywa się drogą sprzętową. MP3 Station ma także najprostszą funkcję Action Replaya – można wpisywać kody do gier. Pikanterii sytuacji dodaje fakt, że większość obecnych w Internecie i na składankach CD-ROM nagrań w formacie MP3 to nielegalne kopie utworów chronionych prawem autorskim.

Crash Team Racing będzie ostatnią grą Naughty Dog, w której zagra *Crash Bandicoot* – to oficjalne stanowisko prezesa firmy, Jasona Rubina. *CTR* jest też ostatnią grą tego zespołu na PlayStation – następne powstaną na PSX2. Jednocześnie doszły nas (niepotwierdzone) słuchy, że licencję na czwartą część *Crasha* wykupił Eurocom, producent m.in. gier *Machine Hunter* i *40 Winks*.

Space Invaders na PlayStation! Najstarsza i najprostsza strzelanina kosmiczna w historii powraca dzięki firmie Activision. Co ciekawe, idea wcale się nie zmienia: czeka nas 100 poziomów dwuwymiarowego strzelania do Obcych. Mamy za to bogaty arsenał: od lasera, przez roje rakiet, po działo neutronowe. Jest też możliwość gry we dwójkę.

Army Men: Air Attack to druga część serii 3DO. Tym razem latamy jednym z czterech uzbrojonych po zęby śmigłowców. I wszystko byłoby jak w Nuclear Strike, gdyby nie fakt, że są to sterowane radiem modele. Terenem działań wojennych jest podwórko za domem, plac zabaw, łąka i pobliska plaża. Można atakować cele naziemne (modele okrętów, mrowiska) i wdawać się w pojedynki powietrzne (np. z niezwykle groźnymi motylami). Jest też tryb dla dwóch graczy.

Hasbro Sports to (jak łatwo się domyślić) nowy oddział Hasbro Interactive zajmujący się tylko grami sportowymi. Co będzie pierwszym tego owocem? PSM stawia na wyścig: Hasbro ma licencję NASCAR, Grand Prix 500, a ostatnio firma zakupiła pięcioletnią licencję Formula 1.

Firma EA pozazdrościła Sony zabawnej gry *Everybody's Golf* i przerobiła włas- ▶

MP3 Station

Space Invaders

Army Men: Air Attack

KESSEN – DECISIVE BATTLE

Wreszcie jakieś screeny z gry na PSX2 (do tej pory mogliśmy oglądać tylko dema). *Kessen – Decisive Battle* firmy Koei to strategia realtime, która ukaże się (w Azji) na początku przyszłego roku. Akcja gry osadzona jest w feudalnej Japonii (znowu...?), dlatego kierować będziemy głównie konnicą. PlayStation 2 pozwala zerwać z kwadratowymi ikonkami i bitmapowymi maleństwami: w tej grze obserwujesz bitwę przepięknie animowanych postaci. W starciu może brać udział do 300 żołnierzy, każdy oddzielnie animowany w czasie rzeczywistym! Obecna PlayStation potrafi uciągnąć może ze cztery takie postaci i to o niebo gorzej wyglądające. Demo Kessena, które widzieliśmy, działa z prędkością 60 klatek na sekundę i przedstawia 50 żołnierzy przemierzających pole bitwy. Zdaje się, że Kutaragi stworzył potwora...

Firma Koei zapowiada także kolejne trzy i pół gry na PSX2. Powiedziano nam, że ta połówka to koprodukcja z developerem spoza Orientu. Niestety, nie możemy na razie zdradzić, o jaką firmę chodzi.

PlayStation

Autoryzowany dystrybutor Sony PlayStation

proponuje
Hurt konsol, gier i akcesorii.
Super ceny, wysyłka ekspresowa (cała Polska) – 0%
Zadzwoń i sprawdź 0501 420440
0501 420450
ponadto
sprzedaż detaliczna i wysyłkowa
Posiadamy wszystko do Twojego PSX'a!

Dom Handlowy „JUBILAT"
Al. Krasińskiego 1/3, Kraków
fax./tel. (012) 422-30-33 w. 346

Sony PSX 7502 + dual shock 599 zł
+ karta pamięci gratis (sprzedaż wysyłkowa)

PSX 2 CORNER

Czyli skrót informacji na temat nowej konsoli Sony. Miej na uwadze, że większość poniższych informacji o grach dotyczy rynku azjatyckiego i amerykańskiego; nie wiadomo, ile z tych produkcji ujrzymy w wersji PAL. Lecimy:

— Ken Kutaragi potwierdził, że nowa konsola będzie miała słowo PlayStation w nazwie i że będzie to pierwszy człon.

— Według najnowszych przecieków, PlayStation 2 ukaże się w Japonii 23 stycznia 2000 roku (a nie w grudniu, o którym mówiło się wcześniej) i będzie kosztować 45000 jenów (ok. 1500 zł). Pierwsze gry mają zaś kosztować w Japonii równowartość 270 zł. Będą to trzy lub cztery produkcje przygotowane specjalnie na PlayStation 2 oraz siedem odpowiednio podrasowanych tytułów z obecnej PSX. Zaznaczamy jednak, że są to niepotwierdzone informacje.

— Firma AndNow zaprezentowała screeny do gry *Virtual Ocean* (oczywiście na PSX2). Możesz podziwiać je obok. Gra jest podwodną eksploracją z użyciem zwierząt, które komunikują się ze sobą. Obronę i atak realizuje się drogą dźwiękową, używając wielorybich pieśni. Zwiedzanie kolejnych, wspaniale wyglądających obszarów zwiększa siłę pieśni. AndNow zapowiada także wydanie na PSX 2 przygodówki RPG oraz tytułu podobnego do pecetowych *Creatures — Nooks And Crannies* — w którym można śledzić ewolucję stworzeń powołanych do życia dzięki manipulacji łańcuchem DNA.

— *Dragon's Lair 3D* to propozycja firmy DragonStone na PlayStation 2. Gra ukaże się w przyszłym roku (w Japonii).

— Witamy nowego developera! 7 Studios to grupa twórców związanych przedtem ze znanymi firmami, która będzie produkować gry tylko na PSX2. Wydawać je będzie Midway. Ludzie z 7 Studios współtworzyli takie hity, jak *Command & Conquer* i *Dune 2000*, więc bardzo prawdopodobne, że ich pierwszą grą na nową konsolę będzie strategia.

— *Ehrgeiz 2* jest jedną z trzech gier na PSX2, nad którymi aktualnie pracuje Squaresoft.

— Acclaim powołał do życia nowy oddział producencki o nazwie Acclaim Studios, który ma skoncentrować się na tworzeniu gier na nowe konsole. Filia mieści się w Anglii i zatrudnia już kilka talentów pracujących wcześniej w Psygnosis. Acclaim ma prawa do *Turoka*, więc istnieje szansa, że ich pierwszą grą na PSX2 będzie strzelanina z dinozaurami.

— Konami zakupiła od Microsoftu licencję na symulator lotu *Flight Simulator*. Japończycy zamierzają dokonać konwersji gry na PlayStation 2.

— Infogrames na początek wyda na PlayStation 2 wyścig.

— Firma Epic Megagames zamierza przepisać na PSX2 engine jatki 3D *Unreal Tournament*. Ta „pecetowa" firma zainteresowała się konsolami trzy lata temu — miała wtedy stworzyć *Unreala* na N64 i przystawkę 64DD. To był zły pomysł... Wraz z zapowiedziami nowych konsol Epic ponownie zwrócił się w naszą stronę. „Postanowiliśmy zająć się konsolami dopiero wtedy, gdy będą wystarczająco silne", powiedział wiceprezes firmy, Mark Rein. „Głównie chodzi nam o ilość pamięci RAM i moc procesora. Wygląda na to, że PlayStation 2 zadowoli nas w obu aspektach. Dreamcast dla odmiany jest wystarczająco silny jeśli chodzi o grafikę, ale rozczarowała nas mała ilość pamięci RAM w tym systemie". Enginem *Unreala* Epic chce wybadać nową konsolę Sony. Jeśli konwersja się powiedzie, firma zapowiada wydanie przynajmniej jednej gry na tym enginie (niekoniecznie musi to być Unreal) oraz udzielenie innym firmom licencji na wykorzystanie engine'u w swoich grach na PSX2.

— Qube to zespół byłych pracowników Microsoftu, którzy skuszeni zapowiedziami PSX2 przenieśli manatki z peceta. A może po prostu zapragnęli dla odmiany stworzyć coś, co działa bezbłędnie...

— 3D Pipeline Corporation, Doubletake Productions i Starcom Entertainment International stworzyli razem firmę o nazwie eGAD!, która zajmie się produkcją oprogramowania developerskiego ułatwiającego przenoszenie pecetowych gier na nowe konsole.

— Rockstar zamierza pisać dla Take 2 gry na PSX2. Jak powiedział przedstawiciel firmy, pierwszym tytułem będzie prawdopodobnie *GTA2* (która wcześniej wyjdzie na obecną PlayStation), choć nic nie jest jeszcze zatwierdzone.

— Enix pracuje nad czterema grami na PSX2. Firma ta jest znana z takich hitów, jak serie *Dragon Quest* i *Star Ocean*, można więc spodziewać się przeniesienia na nową konsolę przynajmniej jednej z wymienionych serii.

— Softimage i MathEngine, producenci programów użytkowych połączyli siły, by stworzyć pakiet narzędzi wspomagających tworzenie realistycznego środowiska gier. Dzięki fizycznej symulacji zachowania w czasie rzeczywistym, postacie nie będą podążać według żmudnie ustalonego schematu, a niemal żyć własnym życiem korzystając z modelu MathEngine. Ma to skrócić proces kreacji interaktywnego środowiska nawet dziesięciokrotnie.

SONY PlayStation
Sprzedaż Wysyłkowa
Czynne 7 dni w tygodniu
TOMsoft
Rok założenia: 1991
ul. Krzywa 4
05-077 Wesoła 4
k/Warszawy
tel: (0-22)7731982
tel. (0-60)1282363
fax: (0-22)7733614
Termin realizacji: TYLKO 5 DNI !!!

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

Wybrane tytuły gier :	Ceny w zł.
Abe's Exodus	199.00
Ape Escape - Super Hit	**199.00**
Asterix	199.00
Attack of the Saucer Man	**199.00**
Bug's Bunny	199.00
Civilzation 2	**199.00**
Colin McRae Rally	199.00
Crash Band. 3 - NOWA CENA	**139.00**
Driver - Super Hit	**209.00**
Fifa '99	199.00
Gex Deep Cover Gecko	199.00
GTA London	149.00
ISS Pro '98	199.00
Legacy of Kain 2	tel.
Medievil - NOWA CENA	139.00
Mega Boost	199.00
Monster Seed	199.00
Need for Speed 4	**199.00**
Rat Attack	tel.
Street Fighter Alpha 3	199.00
Syphon Filter - Super Hit	**199.00**
Toca Touring Car Champ. 2	199.00
Tomb Raider 3 - wer. ang.	209.00
V Rally 2 - Super Hit	**199.00**
Viva Football	199.00
X-Files	**tel.**

Platynowa seria :	
C&C: Red Alert - Super Hit	**109.00**
Crash Bandicoot 2 - Super Hit	**109.00**
Croc	109.00
Die Hard Trilogy	109.00
Final Fantasy VII - Super Hit	**109.00**
Gex 3D	109.00
Grand Thief Auto	109.00
Gran Tourismo - Super Hit	**109.00**
Heart of Darkness	109.00
Hercules	109.00
ISS Pro	**109.00**
Mickey's World Adventures	109.00
Oddworld: Abe's Oddysey	109.00
Resident Evil	**109.00**
Soul Blade	**109.00**
Tekken 2	109.00
Tekken 3 - Super Hit	**109.00**
Toca (Dual Schock)	109.00
Tomb Raider 2 - Super Hit	**109.00**
Total NBA '98	109.00
V-Rally (Dual Shock)	109.00

Wybrane akcesoria :	
Konsola PlayStation (D. Shock)	599.00
Dodatkowy kontroler (oryg.)	79.00
Dual Shock (oryginalny)	**129.00**
Kierownica V3 FX (wibrująca)	**339.00**
Memory Card (oryginalna)	79.00
Memory Card 8MB - 120 blok.	**109.00**
RF Adapter - kabel antenowy	69.00
RGB Scart Cabel (EURO)	39.00
Pro Action Replay	**89.00**

Uwaga !!!
SUPER PROMOCJA !!!
Kupując dowolne gry lub akcesoria za sumę powyżej 195 zł możesz wybrać dodatkowo:
- Kartę pamięci (oryg.) w cenie 39 zł
- Kartę pamięci 8MB w cenie 79 zł
- Pro Action Replay w cenie 69 zł
- RF Adapter w cenie 49 zł
- Joypad (oryginalny) w cenie 49 zł
- Dual Schock (oryg.) W cenie 109 zł

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem oraz dołączamy do każdej przesyłki.

Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki). W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie pod numerem (0-22)7731982 lub (0-60)1282363 oraz faxem pod numerem (022) 7733614.

▶ ny *Tiger Woods* na klon *EG* o nazwie *CyberTiger*. Jest tu aż dziewięć trybów gry, a do tradycyjnej, golfowej otoczki dodano dopałki, ukryte pola i inne szaleństwa.

Final Fantasy IX ukaże się ponoć na PlayStation, a nie na PSX2. Biorąc pod uwagę, że wersja PAL może ukazać się najwcześniej w 2000 roku, wygląda na to, że nadejście PSX2 nie będzie oznaczać śmierci PSX. Jak może umrzeć platforma, na którą Square robi rolpleje?

Gran Turismo 2 jest już prawie ukończona i ukaże się w Japonii po wakacjach. A oto nowe detale, które ostatnio wypłynęły: 1) Gra obsługuje JogCona, kontroler Namco wyprodukowany do *RRT4*. 2) Trasy położone są na całym świecie, w tym we Francji i Włoszech. 3) W trakcie jazdy zmieniają się warunki, np. zaczyna padać deszcz albo robi się coraz ciemniej, gdy jedziemy wieczorem.

Road Rash Unchained to kolejna próba firmy EA zarobienia na starym hicie. Przede wszystkim wraca tryb dla dwóch graczy i to pod dwoma postaciami: pierwszy to klasyczny split-screen, a w drugim gracze współpracują ze sobą, jadąc jednym motocyklem z boczną przyczepką. Jeden gracz kieruje, a drugi może skoncentrować się na bójkach z przeciwnikami. A skoro o bójkach mowa: ten element został bardzo rozbudowany: są nawet combosy i specjale! Wykonanie tego ostatniego natychmiast zrzuca przeciwnika z motocykla, co pokazuje renderowana animacja.

Niebieskie głuptasy pojawią się na naszej konsoli i tym razem nie chodzi o policjantów, tylko o najprawdziwsze *Smurfy*.

Electronic Arts oficjalnie potwierdziła zamiar wydania symulatora wyścigów F1. Organizację prac nad grą *Formula One* powierzono Bruce'owi McMillianowi. To on powołał do życia serię *FIFA*. Bruce nie jest jedyną gwiazdą zespołu: producentami *Formula One* są John Roston i Pete Smith (byli pracownicy Psygnosis, producenci *F1*). Programowaniem zajmie się Matt Birch (były pracownik Bizarre Creations, główny koder *F1 '97*), zaś grafiką Halli Bjornsson (główny grafik w *F1* i *F1 '97*). Reszta zespołu to ludzie z Visual Sciences (odpowiedzialni za *F1 '98*). Jak widać, EA sprytnie to sobie wykombinowała. Firma obiecuje wsparcie techniczne ze strony czołowego teamu F1, dwukierunkową komunikację z załogą pitu oraz ulepszoną inteligencję przeciwników.

989 Studios stworzyli trzecią część wyścigu *Jet Moto*. Poprawie uległa grafika (a jakże). Premiera w Stanach lada moment, a my czekamy na wersję PAL.

Tekken 4 ukaże się pod koniec 2000 roku. Firma Namco nie zawiedzie starych fanów i przygotuje także wersję na pierwszą PlayStation. To potwierdzone informacje uzyskane od Patricka Edwardsa z Namco.

Breeding Stud '99 pozwoli zasmakować losu kierownika stadniny. Aukcje koni, pokrywanie klacz... Wszystko dzięki Konami. Na szczęście gra ma nikłe szanse na wyjście poza Japonię.

Space Station Silicon Valley to trójwymiarowa przygodówka, którą firma DMA zamierza przekonwertować z N64.

Smurfs

Cyber Tiger

Gran Turismo 2

TOY STORY 2

Pamiętasz tę renderowaną kreskówkę stworzoną przez Pixar, a wydaną przez Disneya? Dobra wiadomość: drugą część będziesz mógł obejrzeć nie w kinie, a na własnej konsoli. Disney zapowiedział bowiem wydanie gry z dobrze znanymi bohaterami-zabawkami. Produkcją *Toy Story 2* zajęła się firma Activision, która zamierza dorównać rozmachem filmowi. *TS2* jest platformówką 3D, w której kosmiczny Buzz Lightyear musi przemierzyć siedem światów i uratować kowboja Woody'ego z rąk złowrogiego kolekcjonera zabawek.

Platinum

KIEDY PSX-GRA STANIE SIĘ HITEM, W NAGRODĘ MOŻE POWRÓCIĆ NA PÓŁKI W PLATYNOWEJ SERII. KOSZTUJE WTEDY POŁOWĘ CENY NOWEJ GRY (NIECO PONAD 100 ZŁ). OTO NAJNOWSI CZŁONKOWIE KLUBU:

G-POLICE

To był pewniak Psygnosis na Gwiazdkę '97. Niestety, gra utonęła w powodzi mniej ambitnych tytułów i przeszła bez echa. A szkoda, bo to była (i jest) ekstremalnie dobra rzecz. Latasz w niej futurystycznym śmigłowcem, patrolując ulice jednego z księżyców Jowisza. Jesteś policjantem w osadzie zbudowanej „przy okazji" kopalni minerałów, siedlisku cybermętów i polu rozgrywek międzykorporacyjnych. Gra wygląda wspaniale, lata się bardzo przyjemnie (po spędzeniu dłuższej chwili na treningu, bo model sterowania jest złożony), strzela wprost rozkosznie (wymyślna broń sf). Do przejścia jest 30 misji. Wady? Mały dystans odrysowywania obrazu powoduje, że czasem ścigani przeciwnicy po prostu rozpływają się w ciemnościach. Ale można do tego przywyknąć. Okazała i profesjonalnie zaprojektowana grafika i kinowy klimat. Po prostu, bardzo dobra rzecz.

Werdykt: Rzuć okiem na tańszą jedynkę, zanim kupisz drugą część.

Ocena: 9/10 (PSM 2/98)

HEART OF DARKNESS

Pamiętasz Andy'ego i jego psa, Whisky? Firma Amazing Studios produkowała tę grę przez cztery lata i wynikiem tego był Andy? Słabiutko... Ale tak czasami jest, że bardzo dobre gry przechodzą niezauważone (spójrz wyżej na *G-Police*), a inne, choć nie najlepsze, sprzedają się znakomicie. I trafiają w końcu do Platyny. Sterujesz młodzieńcem w baseballowej czapce i wspierasz go w podróży do metamorficznej krainy Congo. Po co? By przezwyciężyć strach przed ciemnością i uratować psa. Gra jest kolorowa, kreskówkowy klimat oddają prerenderowane scenerie, po których biega, skacze i huśta się Andy. Jest też gwiazdą smakowicie wyrenderowanych sekwencji FMV, ale to nie zmienia faktu, że w dzisiejszych czasach platformówka 2D musi być naprawdę wyjątkowa, by mogła zawodniczyć z trójwymiarowymi grami.

Werdykt: Biegaj, skacz i rozwiązuj zagadki. Fani płaskich gier znajdą tu mnóstwo dobrej grafiki do podziwiania.

Ocena: 7/10 (PSM 9/98)

TOTAL DRIVIN

Tuż po premierze gra została okrzyknięta liderką wśród wyścigów. Oferowała zróżnicowany zestaw pojazdów i mnóstwo tras. Można było wcisnąć gaz do dechy w futurystycznym śmigaczu a'la *Ridge Racer*, rajdowym wozie, bolidzie F1 lub terenowym jeepie. Ale czas płynie i przez dwa lata poprzeczka została podniesiona przez takie tytuły, jak *V-Rally, Colin McRae Rally* czy *Gran Turismo*. I wszystkie wymienione są już dostępne za pół ceny w Platynie. A to stawia *Total Drivin* w bardzo niekorzystnym położeniu.

Werdykt: Dobra gra, ale w Platynowej Serii znajduje się kilka lepszych wyścigów.

Ocena: 8/10

GRAN TURISMO

Platynowa Seria została stworzona z myślą o takich grach. O absolutnych hitach, które niemal się nie starzeją. Taki tytuł z chęcią kupi każdy świeży posiadacz PlayStation, który nie miał okazji zapoznać się z grą, gdy była nowością. *Gran Turismo* do tej pory jest najlepszym symulacyjnym wyścigiem szosowym. Jego epicka wręcz skala gwarantuje wielomiesięczną rozgrywkę. To nie jest po prostu wyścig, to wycinek z życia wyścigowego karierowicza. Na początku stać Cię zaledwie na używany wóz o kiepskich atrybutach wyścigowych — ale może to i dobrze, bowiem musisz się nauczyć jeździć! To nie *Ridge Racer*. Po zdaniu egzaminu na wyścigowe prawo jazdy (!) zaczynasz gromadzić kasę za zwycięstwa w podrzędnych zawodach. W końcu możesz kupić lepszy samochód, podrasować go i (po zdaniu egzaminu na kolejną wyścigową licencję) ścigać się na bardziej prestiżowych (i lepiej płatnych) imprezach. Trasy liczy się w tej grze dziesiątkami, a samochody setkami (prawdziwe modele, na licencjach producentów). Grafika jest perfekcyjna, a replaye wyglądają prawie jak transmisja w telewizji.

Werdykt: Stówka to zbyt niska cena za to cudo, więc nie ma się nad czym zastanawiać!

Ocena: 10/10 (7/98)

FINAL FANTASY VII

Żadna gra nie zasłużyła bardziej na powleczenie platyną. *Final Fantasy VII* to największy bestseller na PlayStation. Do tej pory znajduje się na tronie najlepszej gry RPG wszech czasów. Porażająca rozmiarami historia umieszczona na trzech płytach wśród prerenderowanych scenerii i zaawansowanych sekwencji FMV. Do tego intuicyjny system walki w czasie rzeczywistym, postacie z duszą i... średnia muzyka. Kluczem do popularności tytułu (poza cudowną oprawą graficzną) jest złagodzenie elementów RPG na rzecz wątku przygodowego. Dzięki temu poziom trudności nie jest wysoki, a zamiast opukiwania każdej ściany labiryntu w poszukiwaniu mikroskopijnego przełącznika mamy rozmowy i wspomnienia bohaterów sprytnie sugerujące dalsze posunięcia. Rolplejowi ortodoksi wypięli się na tę grę, bo była dla nich zbyt „sofciarska", za to reszta świata radośnie pognała do sklepów, bo nareszcie mogła zagrać w RPG, który nie odstraszał współczynnikowymi zawiłościami i poziomem trudności. Dodatkowe atrakcje *Final Fantasy VII* to zręcznościowe podgierki: niektóre z nich są wykonane na takim poziomie, że mogłyby być sprzedawane jako oddzielne tytuły! Do takich urozmaiceń wielokrotnie się wraca w ciągu gry.

Werdykt: Wcielona (i dotąd niepokonana) doskonałość za pół ceny. Czy trzeba coś dodawać?

Ocena: 10/10 (PSM 1/98)

COLIN MCRAE RALLY

Cha! Teraz za pół ceny można kupić do-niedawna-najlepszy rajdowy wyścig. Tak jak *Gran Turismo, Colin McRae Rally* jest grą symulacyjną, w której trzeba nauczyć się panować nad wozem. Ale gdy już to osiągniesz, zakręty na ręcznym i kontrolowane poślizgi sprawią Ci niesamowitą przyjemność. *Colin* oferuje to, co powinien oferować dobry rajd: lokacje na całym świecie (różne nawierzchnie wymuszają różne style jazdy), kolekcję licencjonowanych, rajdowych samochodów i kierowców, złożony model jazdy i niczego sobie grafikę. Rok temu to była bardzo dobra zabawa. I wiesz co? Ciągle jest!

Werdykt: Dopóki *V-Rally 2* nie trafi do Platyny (a to nastąpi najwcześniej w kwietniu 2000), *Colin* jest najlepszym wznowionym rajdem.

Ocena: 9/10 (9/98)

RESIDENT EVIL 2

Z nawiedzonego domu zombifikacja ludzi przeniosła się na całe miasto. Drugi *Resident* wiele zawdzięcza takim filmom, jak *Atak Na Komisariat 13* czy *Świt Żywych Trupów* i jest straszniejszy niż jedynka. Od początkowej animacji po ostateczne starcie, drżysz ze strachu. Napięcie budowane jest w bardzo filmowy sposób i wielu z nas grając w *RE2* przeżyło najsilniejszy strach od czasów dzieciństwa. Co ciekawe, w tym upiornym (notabene: prerenderowanym) otoczeniu znajdujemy wątek romantyczny, bo bohaterami są mężczyzna i kobieta. Nie jest to jednak *Zaklinacz Koni*, prędzej *Krzyk*. Typowy moment: idziesz ostrożnie ciemnym korytarzem z bronią gotową do strzału, a za moment masz na sobie Lickera, który usiłuje wyssać Ci twarz.

Werdykt: Przygodówka akcji, survival horror, nieważne jak ją nazwiesz - *Resident Evil 2* jest wciąż wspaniała.

Ocena: 9/10 (PSM 6/98)

FIFA '98: ROAD TO WORLD CUP

Edycja z serii *FIFA* sprytnie przygotowana, by dwa razy zarobić na piłkarskich mistrzostwach świata. Przedstawia eliminacje do najważniejszego z pucharów, oferując 192 drużyny i szansę na zmianę historii dla fanów słabych reprezentacji. Gra pozostawia daleko w tyle poprzednie części serii, ale nie jest idealna. Nawet superpłynne i realistyczne ruchy zawodników nie są w stanie zatuszować technicznych problemów. Ale jeśli przejdziesz nad tymi drobnymi kiksami do porządku dziennego, otrzymasz dynamiczną rozgrywkę i intuicyjny system sterowania.

Werdykt: Niezła kopanina, na pewno warta

swojej nowej ceny.

Ocena: 8/10 (PSM 3/98)

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

Mieszkańcy pewnej części Jugosławii mieliby pewnie na ten temat inne zdanie, ale wojna to kupa fajnej zabawy. Pod warunkiem, że podana jest w formie konsolowej strategii realtime, a nie bandytów, którzy wpadają do domu i mordują rodzinę (też realtime). *Red Alert* oferuje wielkie obszary konfliktu, przeróżne misje, scenki przerywnikowe, wielkie wybuchy i szansę na stanie się marszałkiem sił zbrojnych — na kilka godzin. Olbrzymim atutem *Red Alert* jest poczucie, że naprawdę bierzesz udział w szeroko zakrojonej ofensywie, a nie serii leveli. Wątek fabularny spaja całość i utrzymuje Cię przy konsoli do piątej rano. Totalnym bonusem jest obsługa myszki i tryb multiplayer z użyciem link kabla (i nie trzeba kupować dwóch egzemplarzy gry!).

Werdykt: Rozpętaj konflikt. Na chwilę stań się władcą istnień ludzkich.

Ocena: 9/10 (PSM 2/98)

FORMULA 1 '97

„Absolute-superlative driving!", krzyczy Murray Walker w pierwszej grze, w której wykorzystano jego komentatorski talent. *F1 '97* naprawiła błędy, których nie ustrzegła się jedynka, poprawiła także grafikę. Miała za to kłopoty z FIA, która oskarżyła Psygnosis o wydanie gry zanim sfinalizowano umowę licencyjną. Ale to nie jest istotne wobec faktu, że *F1 '97* jest najlepszą częścią serii (być może *F1 '99* zmieni ten stan). Mamy tu wszystkie tory, zawodników i teamy sezonu 1997. Można wybrać krótką przejażdżkę albo pełne mistrzostwa; ultrarealistyczną dokładność albo zręcznościową prostotę. Słowem: wiele godzin zabawy.

Werdykt: Prawie same superlatywy. I ta prędkość...

Ocena: 9/10 (PSM 8/97)

TOCA TOURING CARS + MICRO MACHINES V3

Te dwie gry goszczą w Platynowej Serii od dawna, ale teraz można je kupić w zestawie. Jeśli ta łączona edycja dotrze do Polski, powinna kosztować ok. 170 zł, a więc każda gra za 85 zł. Z tej pary *TOCA* słabiej walczy z czasem. Trudne sterowanie ma „od zawsze", a teraz doszła jeszcze grafika, która nie dorównuje obecnym standardom. Wraz z *F1 TOCA* była pierwszą jaskółką nowego nurtu bardziej symulacyjnych wyścigów, ale (tak jak w przypadku *Total Drivin*) w Platynie są dużo lepsze wyścigi.

Drugim składnikiem paczuszki jest *Micro Machines V3:* gra, która się nie starzeje. Wyścigi miniaturowych pojazdów po domowych wnętrzach zrealizowano w taki sposób (widok z góry zamiast z lub zza samochodu), że możliwe jest rozgrywanie zawodów multiplayer bez dzielenia ekranu, ani podłączania link kabla. Zmagania nawet ośmiu osób na jednym ekranie to główny atut i krok do nieśmiertelności tej gry.

Werdykt: *Micro Machines v3* jest warta każdych pieniędzy. TOCA – nie, ale w zestawie kosztuje jeszcze mniej niż zwykle.

Ocena (TOCA): 9/10 (PSM 3/98)
Ocena (MMv3): 9/10 (PSM 4/97)

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA: 022 828 51 51 DZWOŃ!
dostawa "za pobraniem" w ciągu 3-7 dni roboczych
SKLEP INTERNETOWY: http://sklep.comat.atomnet.pl
zryczałtowane koszty wysyłki 7 zł
PCCD PlayStation Nintendo 64 Game Boy Erotyka

oferujemy także:

Big Air	199,-	Tomb Raider 3 PLi	199,-
Crash Bandicoot 2 PLi	99,-	V-Rally PLi	109,-
Heart of Darkness PLi	119,-	Dual Shock (Sony)	159,-
Hercules PLi	119,-	Dual Shock (Interact,C.Pro)	119,-
Knockout Kings	199,-	Kabel RF	69,-
Monaco Grand Prix	209,-	Kabel Euro-Scart RGB	49,-
Oddworld:Abe's Oddysee	119,-	Karta pamięci 120 bloków	119,-
Rayman	119,-	Kier.TopDrive2 (D.Shock,pedały)	369,-
Sports Car GT	199,-	PlayStation+Dual Shock	599,-

w tym sklepie w każdą niedzielę możesz negocjować ceny !

Uwaga: W przypadku chwilowego braku towaru czas oczekiwania może się wydłużyć. Oferta aktualna do wyczerpania zapasów lub opublikowania kolejnej. Ceny mogą ulec zmianie.

COMAT
Sklepy stacjonarne:
Al.Jerozolimskie/J.Pawła II /przejście podziemne/ pawilon 12 00-024 Warszawa tel./fax. 022 630 29 73
ul.Widok 19 /wejście od strony Al.Jerozolimskich/ 00-026 Warszawa tel. 022 827 07 09
także sprzedaż ratalna

ORIENT EXPRESS

W TYM MIESIĄCU NASZ KORESPONDENT Z JAPONII, NICOLAS DI CONSTANZO ODKRYWA TAJEMNICE PRZYSZŁYCH HITÓW CAPCOM, A TAKŻE ZAGLĄDA DO SNK...

Jeszcze nie ukazał się *Biohazard 3*, a już Mikami zastanawia się nad kształtem kolejnej części horroru z zombies...

ZOMBIES NA STARCIE

Jeśli gra jest warta stworzenia, jest warta stworzenia trzy razy. A może nawet cztery. Szczególnie, gdy jest to *Biohazard* (Wam znany jako *Resident Evil*), najpopularniejszy horror Capcomu. Prace nad najnowszą częścią zombiej sagi rozpoczęły się w sierpniu ubiegłego roku. Wynik tej ewolucji obiecuje nowe atrakcje i nowych zombies.

„Główną różnicą między drugim i trzecim *Biohazardem* jest to, że teraz wtłoczyliśmy więcej akcji", wyjaśnia guru tego projektu, Shinji Mikami. „Zagadki stały się trudniejsze i jest zestaw nowych wrogów. Dodaliśmy także możliwość obrotu o 180 stopni. Ułatwi to szybkie ucieczki".

Sypiąc inspiracjami od filmów Johna Romero przez *Obcego*, aż po *Szczęki*, Mikami zapewnia, że trzecia część będzie oferować jeszcze więcej filmowej atmosfery niż poprzednie. „W Biohazardzie 3 umieściliśmy wiele filmowych elementów", kontynuuje skarb Capcomu. „Zainspirowaliśmy się ostatnią sceną *Szczęk*, gdy wielkiemu rekinowi eksploduje w zębach butla z tlenem. Wykorzystaliśmy to przy modelowaniu animacji wybuchów głów zombies. Stworzyliśmy też nowy rodzaj przeciwnika, zainspirowany gliniarzem z ciekłego metalu z *Terminatora*. Ten przeciwnik podąża za Tobą i jest naprawdę szybki". *Biohazard 3* jest także

dużo większą grą. „Celem pierwszego Biohazardu było wydostanie się z domu", mówi Mikami. „W *Biohazard 3* używamy całego miasta, mapa działań rośnie i można zastosować odmienne scenerie. Tym razem zombies będą atakować stadami (do dziewięciu naraz) i gracz naprawdę będzie naprawdę się ich bał. Gry typu Clock Tower powodują wspaniałe uczucie strachu, ale nic poza tym. Nie sądzę, by to wystarczyło. Główną różnicą Biohazard jest to, że gracz musi także nieźle się zabawić".

A co z kontynuowaniem serii *Biohazard* na następnej konsoli Sony? „Na PlayStation 2", spekuluje Mikami, „ulepszenia obejmą główne grafikę. Obecnie, gdy gracze rozmawiają, ich nastrój jest oddawany jedynie przez intonację głosu aktorów. Gdy możliwości graficzne się powiększą, będziemy mogli animować twarze, by wyrazały emocje. Konwersacje staną się bardziej ludzkie niż kiedykolwiek".

Tym razem w *Biohazard* będzie więcej filmowych inspiracji. To już nie tylko *Romero* – są także *Szczęki* i *Terminator*.

TANIEC Z SZABLAMI

Podczas gdy *Dino Crisis* i *Biohazard* były „gwoździami programu" firmy Capcom na tegorocznych targach E3, ich siostra w przebraniu ninjy – *Onimusha* – deptała im po piętach. Minęły trzy miesiące i pora na więcej szczegółów na temat gry. „Chcieliśmy zrobić produkcję na enginie Biohazard", mówi twórca gry *Onimusha*, Keji Inafune. „W *Biohazard* najczęściej chodziło o ucieczkę z danej lokacji i o strzelanie do zombies. W *Onimusha* daliśmy graczowi do ręki miecz, by wymusić bliższe starcia z wrogami".

Rezultatem jest klimatyczna siekanina osadzona w szesnastowiecznej Japonii. Jej akcja oparta jest na faktach historycznych i rozgrywa się w Inaba Castle. Gracz wkracza do zamku, by uratować księżniczkę. W środku musi walczyć z potworami, a tymczasem na zewnątrz złowrogi Nobunga gromadzi swą armię. Gracz musi zmieścić się w limicie czasowym, więc trzeba ciągle pędzić.

A z jakimi to potworami przyjdzie walczyć? „Stworzyliśmy około 20 typów przeciwników", mówi Inafune. „A oprócz tego mamy jeszcze bossów. Każdy typ postaci walczy inaczej. Chcieliśmy uwydatnić akcję *Onimusha*, dlatego rozwiązywanie zagadek jest tu mniej ważne".

A więc kolejna siekanina osadzona w feudalnej Japonii? Dobra robota.

GOTYK PO JAPOŃSKU

Firma SNK zainaugurowała sezon na klony *Silent Hilla* trójwymiarowym rolplejem *Koudelka*. To dość oryginalny wybór jak na firmę, która słynie z dwuwymiarowych bijatyk. Mimo że *Koudelka* jest silnie inspirowana przerażającą atmosferą *Silent Hill*, walki w czasie rzeczywistym rozgrywane są w sposób bardzo podobny do *Final Fantasy VII*. Ten fakt przestaje dziwić, gdy okazuje się, że w firmie produkującej grę – Sacnoth – pracuje siedmiu koderów będących niegdyś w drużynie Squaresoftu. SNK nie ogłosiła jeszcze szczegółowych informacji o fabule gry. Wiadomo tylko tyle, że akcja kręci się wokół osiemnastowiecznego, angielskiego klasztoru. Tworzy to gotycki klimat scenerii, w której potwory (złowrogie reinkarnacje zabitych więźniów) zamieszkują ciemne i wilgotne piwnice, do których w żadnym wypadku nie powinieneś wchodzić, ale oczywiście to robisz. Gra oferuje trzy główne postacie – młodą cygankę, równie młodego i oczywiście przystojnego mnicha oraz katolickiego księdza. Twórcy *Koudelki* chcą stworzyć atmosferę ciągłego strachu w stylu filmowych adaptacji powieści Stephena Kinga (np. *Lśnienie*). To, w połączeniu ze smakowitymi sekwencjami FMV i równie dopracowanymi sceneriami, tworzy obraz bardzo obiecującego, strasznego rolpleja. Nie otwierać do Gwiazdki.

Może i horror, ale starcia są rozgrywane w rolplejowym stylu.

Cyganka spotyka mnicha? To lepsze niż kolejny odcinek Klanu...

電撃 PlayStation LISTY DENGEKI*

TOP 10 – SPRZEDAŻ W JAPONII

1. Super Robot Taisen Complete Box
2. Racing Lagoon
3. Dance Dance Revolution
4. Simple 1500 Series Vol 10: Billards
5. Sprigan Lunar Universe
6. Ace Combat 3
7. Beatmania Append: Gottamix
8. Pachislo Aluze Tenkoku
9. Segareijiri
10. Minna No Golf: The Best

NAJBARDZIEJ OCZEKIWANE GRY

1. Legend Of Mana
2. Dragon Quest VII
3. You're Under Arrest
4. SDGundam Generation-o
5. A Piece Of Memories

ULUBIONE GRY CZYTELNIKÓW

1. Final Fantasy VIII
2. To Heart
3. Final Fantasy VII
4. Denso Suikoden II
5. Xenogears

* Powyższe listy podajemy za Dengeki PlayStation, najpopularniejszym magazynem dla fanów PSX w Japonii.

NA NASTĘPNYM CD

PEŁNA GRA YAROZE!

PLANE CRAZY
Grywalne demo

SPEED FREAKS
Grywalne demo

V-RALLY 2
Grywalne demo

TONY HAWK'S SNOWBOARDING
Grywalne demo

LEGACY OF KAIN
Grywalne demo

EVIL ZONE
Grywalne demo

KINGSLEY
Grywalne demo

RAT ATTACK
Grywalne demo

THIS IS FOOTBALL
Wideo

G-POLICE 2
Wideo

Zawartość krążka może się zmienić w ostatniej chwili z przyczyn od nas niezależnych.

SPEED FREAKS

KINGSLEY

EVIL ZONE

V-RALLY 2

Listy

Nasz adres: ***Oficjalny Polski PlayStation Magazyn*, Marsa 6, 04-202 Warszawa** **E-mail: rbm@wa.onet.pl**

kontakt

Na początek wielkie sorki za brak kuponu w zeszłomiesięcznym konkursie Hardware. Wychodzi na to, że liczba kuponów w jednym numerze PSM nie może przekroczyć dwóch :). Przysyłacie odpowiedzi z powycinanymi przeróżnymi elementami ze strony 78 albo bez żadnych „wycinanek". Oczywiście uznajemy i gromadzimy wszystkie kartki. Rozwiązanie w następnym numerze.

Inna sprawa: nie odpowiadam w Kontakcie na pytania skierowane do pism Special PlayStation, Total PlayStation i PSX Fan. Przypominam, że to oddzielne i niezależne od PSM magazyny. Jeśli już musicie przysyłać listy do różnych pism w jednej kopercie, niech to będą oddzielne kartki, abym mógł przekazać je redaktorom tamtych magazynów.

Jeszcze ciekawostka: czytelnik z Koszalina przysłał nam list. Data na stemplu pocztowym: 6.04.99. Data dostarczenia do redakcji: 28.06.99. List jest POLECONY (!). Pomyłka w odczycie daty nadania (czwarty czerwca zamiast szóstego kwietnia) nie wchodzi w rachubę, poza tym w liście jest odpowiedź na konkurs *Crasha* ogłoszony w PSM 4/99. Dziękujemy ci, Poczto Polska...

WASZYM ZDANIEM

Rozkręciliście się na dobre w wyszukiwaniu sekretów na krążkach PSM. Kilka osób przysłało nawet publikowany już trik na dodatkową grę z płyty 33 (8/98). A oto nowe tajemnice:

Demo 42 (PSM 3/99), *S.C.A.R.S.*: aby szybciej wystartować, wciśnij gaz (krzyżyk) dopiero wtedy, gdy usłyszysz „GO!".

Demo 43 (PSM 4/99), *All Star Tennis*: w czasie gry wciśnij START (pauza) i gdy wyświetli się menu, wciśnij naraz L1, L2, R1 i R2. Zawodnikom powiększą się głowy i stopy. Dwa powyższe triki przysłali Kamila i Krystian Świeży z Wałbrzycha.

Demo 26 (PSM 9/97), *Machine Hunter*: przejdź demo, a po kilku screenach reklamowych pojawi się menu, z którego można wybrać tryb na jednego lub dwóch graczy, a także w opcji Password wpisać kody: INVINCIBLE (nietykalność), ++URANUS++ (nieskończoność kontynuacji) i/lub GRIMREAPER (zabijanie jednym strzałem). Trik przysłał Łukasz Burkiewicz ze Słupska.

Demo 38 (PSM 12/98), *Unholy War*: wybierz grę z menu i przełącz joypad do portu 2. Zamiast części grywalnej załadują się wideoscenki walk.

Demo 38 (PSM 12/98), *B-Movie*: gdy pojawi się ekran z napisem Press Start, poczekaj chwilę nic nie wciskając, a uruchomi się wideo demo tej gry.

Demo 47 (PSM 8/99), gra *Syphon Filter*: przez okno w knajpie dojdź do siatki, za którą jest winda na dół. Wejdź na stojącą przed siatką skrzynię, odwróć się do ściany i trójkątem podciągnij się na balkon. Będąc tam złap się rury biegnącej w poprzek alejki i przejdź po niej na balkon naprzeciwko. Jest tam skrzynia z granatnikiem M-79. Trik nadesłał Mariusz Klimek z Braniewa, ten sam, który wcześniej wytropił Nikitę w demie *MGS* (jakiś agent czy co...?).

Demo 43 (PSM 4/99), *All Star Tennis*: w głównym menu ustaw tytuł na *All Star Tennis*, ale nie wybieraj go krzyżykiem. Wciśnij SELECT, przytrzymaj chwilkę, a następnie wciśnij START. Gdy uruchomi się demo, będziesz mógł zagrać z innym przeciwnikiem (Gustaro Kuerten). Trik nadesłał Michał Łucki z Poznania.

Niezła kolekcja, nieprawdaż? Wszystkim tropicielom wysyłamy po najnowszym numerze Total PlayStation, PSX Fan lub Special PlayStation. Czekamy na następne odkrycia.

Czy wiecie, że na każdym z waszych krążków demo są jakieś muzyczki? Wystarczy włączyć konsolę bez płyty, wybrać menu muzyczne, włożyć płytę i można przesłuchiwać utwory.

Muzyka do niektórych gier (a więc i do dem tychże) nagrywana jest na płytę w formie tracków audio (jak na płycie CD z muzyką). Soundtracki można przesłuchiwać także w zwykłym odtwarzaczu CD. To powszechnie znany fakt, a więc nie będzie nagrody.

PYTANIA

Dlaczego *Fluid* dostał 7/10, skoro w recenzji Spyro napisaliście, że najważniejsza jest grywalność, a *Fluid* dostał za nią 1? Ponieważ *Fluid* jest raczej programem niż grą (zręcznościowe sekwencje są dodane nieco na siłę) i dlatego trzeba go traktować inaczej. W grach najważniejsza jest grywalność, a w programach... „programowalność" (to dość kulawy termin wymyślony na poczekaniu), czyli przede wszystkim przejrzystość interfejsu i stosunek włożonej pracy do jej efektów.

Dlaczego w pełnej wersji *Metal Gear Solid* nie można uzyskać triku na Nikitę w Heliporcie? Nikita to jedna z najlepszych zabawek w grze (ze względu na możliwość sterowania pociskami). Na poziomach oferowanych przez nasze demo nie jest jeszcze dostępna. Podejrzewam, że twórcy bardzo chcieli pokazać graczom zalety wyrzutni (i dodatkowo zachęcić do zakupu pełnej wersji, bo po to powstają dema) i dlatego ukryli ją w ciężarówce. Jednak udostępnienie jej za wcześnie w pełnej wersji gry psułoby akcję.

Ile może kosztować używana gra *Tomb Raider* i *Oddworld: Abe's Oddysee*? Obie gry dostępne są w Platynie, dlatego ich cena powinna wahać się między 60, a 100 zł.

Nigdzie nie mogę kupić trzech pierwszych części *NFS* oraz *Fighting Force*. Koledzy-piraci śmieją mi się w twarz, a ojciec woła „Luke... Przejdź na ciemną stronę mocy, nie znasz potęgi ciemnej strony..." Szybki seans z telefonem i okazuje się, że egzemplarze trzech pierwszych *NFS* i *Fighting Force* można zdobyć za pośrednictwem niektórych firm handlujących używanymi grami. Skorzystaj z reklam w PSM i pytaj, zamawiaj...
A co do tatusia — niech się puknie w ten stalowy hełm...

Na łamach pisma (nieważne jakiego, po co ich dodatkowo pogrążać — RB) przeczytałem relację z targów E3, z której wynikało, że nie zaprezentowano tam nic rewelacyjnego, piramidka z PSX2 nie pokazywała nic nowego i nie można się było dowiedzieć, kiedy PocketStation ukaże się w Europie. Ktoś tu kłamie — albo wy, albo oni. Zacznę od końca — to prawda, że data europejskiej premiery PocketStation nie została ustalona, pisaliśmy to samo (swoją drogą, załoga AMERYKAŃSKIEGO oddziału Sony na AMERYKAŃSKICH targach gier nie ma obowiązku udzielać informacji na temat EUROPEJSKIEGO rynku). Nikt tu nie kłamie, jak napisałeś, to po prostu kwestia odmiennej interpretacji faktów. Określanie gier takich jak *Dino Crisis, Final Fantasy VIII* czy *Silent Hill* jako nic rewelacyjnego, jest moim zdaniem oznaką arogancji i ignorancji, ale tu można dyskutować — w końcu to kolejne inkarnacje sprawdzonych formuł. Ale pisanie, że grywalne demo *Gran Turismo* na PSX 2 (wyglądające jak obecne filmy FMV) nie jest niczym nowym, to już dziennikarska kompromitacja. Być może autorzy tamtej relacji oczekiwali po targach jakiejś niesamowitej rewolucji, eksplozji całkiem nowych gatunków, na które nikt jakimś cudem jeszcze nie wpadł. A może poświęcili dziennikarską rzetelność tylko po to, by móc pogardliwie i z wyższością prychnąć: „nic ciekawego, bryndza, te targi E3 to jedna, wielka lipa". W każdym razie jestem pewien, że nie zrobili tego, by podważyć autorytet PSM, jak podejrzewasz w liście. Rzuć okiem na screeny z PSX2 w poprzednich numerach, na raport o *Final Fantasy VIII* w PSM 5/99, wreszcie na artykuły o *Dino Crisis, Silent Hill* czy *Wip3out* w bieżącym numerze i osądź sam, czy to nic nie wnosząca do kanonu nuda. I nie kupuj więcej pisma, które Twoim zdaniem źle interpretuje fakty.

Przy okazji apel: redakcja PSM naprawdę nie może odpowiadać za informacje wypisywane w innych magazynach, więc proszę nie przysyłać listów z cyklu „w piśmie (...) przeczytałem, że (...) i co wy na to". Jeśli waszym zdaniem coś się tam nie zgadza, kierujcie pytania do pisma, które zamieściło artykuł, nie do nas. Okay?

Jakie wymagania musi spełnić gra, aby ukazała się w Platynowej Serii? Liczba sprzedanych w Europie kopii musi przekroczyć 250 tys. egzemplarzy. Poza tym grę można wznowić w Platynie nie wcześniej niż 9 miesięcy od daty premiery.

Rafał Belke

OGŁOSZENIE SPECJALNE — GIEŁDA PSM!

Tak! W końcu postanowiliśmy spróbować — tworzymy PSX-giełdę! Będzie to specjalny dział PSM, w którym każdy czytelnik będzie mógł zamieścić swoje ogłoszenie związane z PlayStation. Chcesz nie za drogo kupić używaną kierownicę? Nie za tanio odsprzedać (albo wymienić) gry, które przeszedłeś? A może po prostu nawiązać kontakt z innymi PSX-fanami w okolicy? GIEŁDA PSM właśnie do tego służy. Ogłoszenia do GIEŁDY są bezpłatne, trzeba jednak spełnić kilka warunków:

1. Ogłoszenia przyjmujemy na kartkach pocztowych lub pocztą elektroniczną (oba adresy widnieją na górze tej strony).
2. W przypadku przesyłania ogłoszenia tradycyjną pocztą, na kartce pocztowej naklej kupon z rogu tej strony.
3. Oferty sprzedaży/kupna/wymiany gier muszą dotyczyć tylko oryginalnych wersji PAL.
4. Przyjmujemy tylko ogłoszenia prywatne — firmy zapraszamy do działu reklamy.
5. Odrzucamy ogłoszenia o treści sugerującej jakieś przekręty (typu: „przerabiam konsole" czy „pirackie nowości tanio").
6. Oferty sprzedaży powinny zawierać proponowaną cenę.
7. PSM nie bierze odpowiedzialności za treść ogłoszeń.

To tyle. Pierwsze ogłoszenia powinny ukazać się w PSM 10/99.

- **Jeśli nie życzysz sobie, aby Twój list/email był cytowany w Kontakcie, napisz o tym na wstępie.**
- **Zastrzegamy sobie prawo do redagowania i skracania listów/emaili — dla jasności przekazu i oszczędności miejsca.**
- **Odpisujemy tylko na emaile — na pytania w papierowych listach odpowiadamy w papierowym Kontakcie.**

GIEŁDA PSM 9/99

KIM DO LICHA JEST: HASBRO

DATA POWSTANIA: 1995.

KWATERA GŁÓWNA: Beverly, Massachusetts (USA).

LICZBA PRACOWNIKÓW: 450.

KLUCZOWE POSTACIE: Tom Dusenberry – prezes – oraz Tim Christian, John Hurlburt, Jim Adams, Tony Parks, Scott Dodkins, Dominic Myers, Gilman Louie i Jim Buchaman, którzy także wykonują Niezwykle Ważne Funkcje. Uwierz nam na słowo.

HISTORIA: Firma Hasbro od zawsze wiedziała, jak sprawić, żeby ludzie się bawili. Znasz *Operation*? *Action Mana*? *My Little Pony*? Te kilka nazw to jedynie mała część ich szerokiego katalogu tradycyjnych zabawek i gier planszowych. Od mniej więcej roku firma stara się wykorzystać swoje doświadczenie i przebojem wkroczyć na rynek gier wideo.

Pomimo niewielkiego doświadczenia i po zaledwie czterech latach działalności na tym rynku, firmie Hasbro udało się wkroczyć do pierwszej ligi wydawców gier na świecie. Jak im się tu udało? Haczyk tkwi w przejęciu kilku firm gierkowych, a wraz z nimi praw do znanych postaci i gier, które Hasbro skwapliwie odgrzewa. Pierwsza połknięta została korporacja Atari, w wraz z nią wszystkie automatowe klasyki tej firmy. Jako pierwszy tytuł na PlayStation pojawił się *Centipede*, nasz retrofaworyt, przerobiony wedle wymagań współczesnej technologii (trójwymiarowy). W październiku 1998 roku nastąpiły dwa kolejne, ważne przejęcia: firma Avalon Hill (twórcy strategii, symulacji, przygodówek i RPG-ów) oraz MicroProse (wydawca m.in. gier *UFO Enemy Unknown* i *X-Com Terror From The Deep*).

MicroProse to potentat na rynku pececów. Firma ma za sobą udane strategie, symulacje i trójwymiarowe gry akcji. Obsypane nagrodami tytuły w stylu *Magic: The Gathering*, *Star Trek: Next Generation* i *MechWarrior* mogą sprawić, że firma Hasbro przestanie być kojarzona wyłącznie z grami retro. Szefowie firmy szykują się do bardziej zdecydowanego ataku na rynek PlayStation. Poczekamy, zobaczymy...

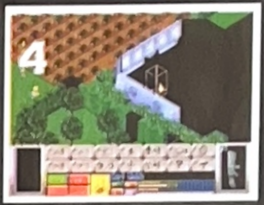
DZIŚ: Firma Hasbro zajmuje czwarte miejsce wśród największych producentów gier na pecety. Przygotowuje bogaty asortyment tytułów na PlayStation. Jest wśród nich przeznaczony dla młodszych graczy Glover. Wymagania starszych mają spełnić konwersje symulatorów lotniczych i gier akcji. W tym momencie firma Hasbro koncentruje się jednak głównie na najmłodszej części odbiorców, opracowując dla nich odświeżoną wersję klasycznego *Ponga*. Ciekawe, czy licencje z MicroProse pojawią się dopiero na PlayStation 2, czy też doczekamy się ich na naszej konsoli? Na tytuły typu *Worms 2* i *Action Man* przyjdzie nam chyba długo poczekać...

PLAYSTATION **PORTFOLIO**

FROGGER
Stop, idź, stop, idź, plask! Któż mógłby przewidzieć, że przechodzenie przez ulicę sprawi graczom tyle radości? Odpowiedzi na kartkach poczto-

RISK
Risk wykonał w 1998 roku udany ruch z planszy na lśniący kompakt. Ukochana gra miłośników strategii, znienawidzona przez wszystkich innych graczy.

MONOPOLY
Kolejna konwersja z planszy na płytkę. Straciła jednak nieco swojego uroku. Poza tym, kto by się przejmował utratą jakiś wymaginowanych hoteli czy parceli...



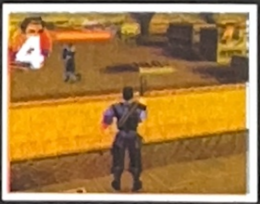
UFO: ENEMY UNKNOWN
Klimatyczna i kompleksowa gra. Pierwsza część ukochanej serii, która rozprzestrzeniła się na większość platform sprzętowych.

PRACA **W TOKU**

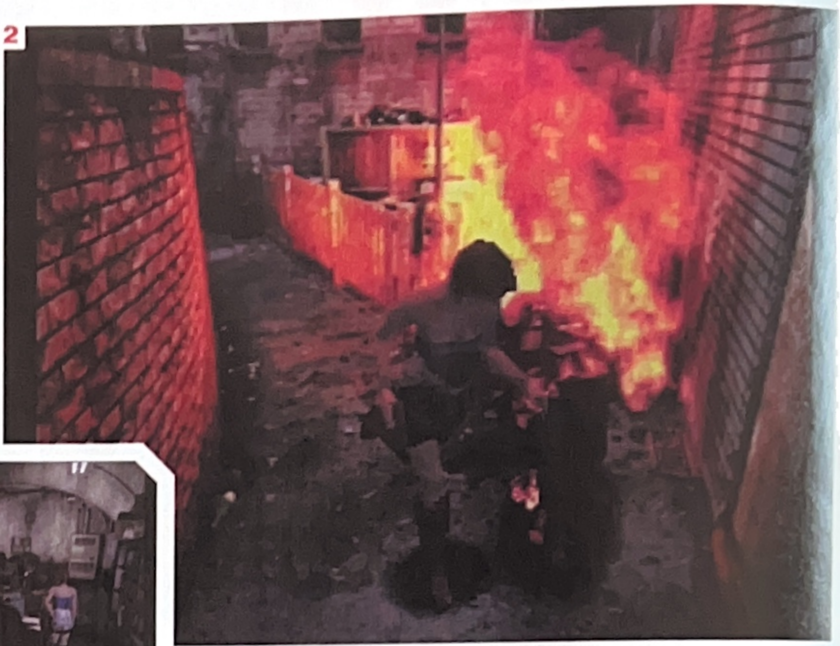
WORMS 2 ARMAGEDDON
Kontynuacja świetnych Robali. Spodziewaj się ton sadystycznej przyjemności, nowych broni i tysięcy robali...

PONG
Powrót prawdziwego klasyka. Tym razem w trzech wymiarach. Polecamy wszystkim neofitom, którzy właśnie odkrywają uroki świata PlayStation.

MISSILE COMMAND
Wszystkie podstawowe elementy z oryginału na Atari. Powrót klasyka lat 80. Odkrywaj nowe, trójwymiarowe światy i obroń bazy gwiezdne przed atakiem Obcych



ACTION MAN
Bezpłciowy koleś w przygodowo-zabawkowej grze wypełnionej po same brzegi akcją. Szpiegostwo, strzelanie i dużo biegania.



[1] Więc to ty jesteś moją nemesis? [2] „I've got a bad desire. Ahhh, I'm on fire!" [3] Jeśli dopadną Cię tu zombies, nie masz większych szans. [4] Teraz zdechlaki mogą biegać za Tobą po schodach.

RESIDENT EVIL 3

Źle się dzieje w Racoon City. Znowu.

Gatunek: Horror
Wydawca: Eidos
Producent: Capcom
Premiera: Grudzień

Shinji Mikami maczał palce w dwóch poprzednich *Residentach*, a teraz pracuje nad trzecim. Jest obecnie bardzo zajętym człowiekiem i być może dlatego jego odpowiedzi są nieco wymijające...

Opisz pokrótce trzeciego *Residenta*.
To niemożliwe. Po pierwsze, gra jest za wielka, by zmieścić tu wszystkie elementy. Jej głębia jest tak duża, że nie zdołalibyśmy nawet dobrze zacząć. Oczywiście chodzi też o to, że nie chcę odkrywać zbyt wielu tajemnic 6scenariusza. Myślę, że gracze zechcą sami poznawać fabułę. Wstrzymajmy się do premiery.

Czy w *RE3* jest coś zupełnie nowego?
Całkiem sporo rzeczy, prawdę mówiąc... Na przykład o wiele większa elastyczność bohaterki. Niektóre twoje akcje zależą od sytuacji, w jakiej się właśnie znajdujesz. Na przykład, gdy jesteś otoczony, możesz wykonać dodatkowe czynności, by oddalić niebezpieczeństwo. W tej części także zombies są bardziej zwinni. Będą podążać za tobą nawet gdy będziesz wykonywał kaskaderskie sztuczki, by przed nimi uciec. Naszym zdaniem uczyni to grę bardziej dynamiczną. Staraliśmy się także wzbogacić umiejętności grywalnej postaci. Dodaliśmy na przykład możliwość raptownego obrotu o 180 stopni. To wszystko razem oznacza, że będziesz mógł zaatakować zombiego (lub przed nim uciec) o wiele szybciej.

Czy mamy rację przewidując, że ten epizod osiągnie nowe wyżyny suspensu?
Szereg zmian, jakich dokonujemy w tej części, tworzy w graczu uczucie, że jest ciągle ściganą ofiarą. Chcemy być pewni, że w każdym ciemnym zaułku oczyma wyobraźni będziesz widział stworzenie gotowe, by na ciebie zapolować.

Czy planujecie przyprawić ten krwawy horror odrobiną romantyczności? Jill jest niczego sobie...
Cóż... Nie powinienem nic mówić na ten temat. Pewne rzeczy powinny pozostać tajemnicą.

Czy będą jakieś nawiązania do poprzedniej historii Jill i Chrisa?
Nie będziemy podążać za Chrisem. Główną bohaterką tej części jest Jill, ale akcja tkwi korzeniami w końcówce *Resi 2*. A czy Chris

[1] „Hot town, summer in the city". [2] To na pewno się przyda.

PROFIL

Shinji Mikami

Firma: Capcom.

Stanowisko: Producent

Poprzednie projekty: *Resident Evil* (jako kierownik zespołu) i *Resident Evil 2* (jako producent).

Inspiracje gry: Filmy George'a Romero i poprzednie części serii.

Ulubiona gra: *The Legend Of Zelda* na SNES.

pojawi się w grze, to już inna historia...

Wygląda na to, że akcja toczy się dobę przed i po *Residencie 2*. Powiedz nam, jak współgra to ze sobą?
Jeśli zdradzę ci, jak toczy się fabuła, granie w *RE3* nie będzie tak interesujące, jak powinno być. Naprawdę nie staram się stawać okoniem, po prostu nie chcę psuć graczom zabawy.

Słyszeliśmy dyskusję na temat postaci o imieniu Carlos. Czy mógłbyś nam o nim opowiedzieć?
W grze występuje tajemniczy osobnik o imieniu Carlos. Część gry poświęcisz na zbieranie informacji o nim i o jego przeszłości, więc nie zamierzam nic więcej zdradzać. Powiem tylko, że nie jest tym, czym się wydaje...

Jak można się spodziewać, jest tu nowy nawał zombich do odstrzelenia. Czy możesz opowiedzieć nam o nich?
Zombies są podstawą serii *Resident Evil*. Bez nich nie byłoby gry, więc tak - spodziewaj się zastępów zdechlaków szwędających się po mieście. Do trzeciego *Residenta* zaprojektowaliśmy multum nowych zombich i ubraliśmy je w różne wdzianka, by cieszyć oczy gracza.

Czy możesz nam zdradzić, jak trudna jest ta gra w porównaniu z poprzedniczkami?
Resident Evil 2 był przeznaczony na masowy rynek, dla tzw. „light users" (świetne określenie, w wolnym tłumaczeniu oznacza „niedzielnych graczy" — RB). Teraz zaś staraliśmy się zrobić produkcję, która sprawiłaby przyjemność hardcore'owym fanom serii.

Jak bogaty jest zestaw ruchów w *Resident Evil 3*? Czy sterowana postać może biegać, skakać i wspinać się na elementy scenerii?
Resi 3 oferuje obszerny zestaw nowych sposobów na uniknięcie kontaktu z napotkanymi potworami. Przemyśleliśmy także sposób walki z zombies. Na przykład, obecnie pracujemy nad przewrotami, za pomocą których będzie można odeprzeć natarcia wrogów. Wygląda to naprawdę fajnie.

1

3

2

[1] „Okradziono mnie i nie mam na pociąg do domu..." [2] „Strajk pracowników MPO trwa już trzeci tydzień; w mieście szaleje epidemia cholery, bo strajkują także lekarze..." [3] Ciekawe, czy taka lampka przyciąga też zombich?

Czy ulepszenia objęły także system inwentarza?
Jeszcze nie zastanawialiśmy się nad tą sekcją gry. Prawdopodobnie zajmiemy się tym na późniejszym etapie.

A jak zadbacie, by grafika była najwyższej jakości?
Mniej więcej tak, jak wszyscy inni: zebraliśmy najlepszych projektantów graficznych w firmie. Jakość ich obecnych wytworów jest naprawdę fenomenalna.

Czy będzie nowy engine?
O, to jest coś, o czym nie mogę w tej chwili powiedzieć ani słowa. Cały techniczny aspekt gry jest na razie tajemnicą.

Jak zamierzacie rozplanować położenia kamery? Czy będzie to w kinowym stylu?
W wielu wypadkach tak. To, co zobaczysz w *Resident Evil 3*, jest maksymalnie zbliżone do stylu pracy z kamerą na srebrnym ekranie.

A co planujecie jako przerywniki — wielkie animacje FMV w Technicolorze?
Sekwencje FMV w grze będą naprawdę wyjątkowe. Przy tworzeniu animacji koncentrujemy się na zadziwieniu gracza technicznymi możliwościami FMV. Oczywiście animacje będą bardzo dobre, a poza tym będą wyjaśniać wątek.

Z jakiego aspektu gry jesteś najbardziej dumny?
Od czego tu zacząć? OK, oto lista pięciu najlepszych elementów RE3, w przypadkowej kolejności:

1. Masz swobodę ruchu.
2. Możesz wykonywać naprawdę fajne czynności.
3. Fabuła rozgałęzia się na podwątki, więc będzie można grać wielokrotnie.
4. Sekwencje FMV są COOL!
5. Zombies, zombies i jeszcze raz zombies.

Dlaczego gracz wybierze *Resi 3* zamiast konkurencji?
W tej chwili jest wiele upiornych gier, ale żadna nie oferuje tak intensywnego napięcia i wykręcającego mózg terroru, jak *RE3*. Nasza produkcja jest mocno skoncentrowana na grywalności, a w końcowym rozrachunku tylko to się liczy.

Zdradź nam sekret o *Resident Evil 3*, o którym nikt nie wie.
Wszystkie sekrety chowamy do czasu, gdy będzie można kupić grę (wielkie, kurde, dzięki... — PSM).

[1] Yep, McClane powrócił. [2] A mówiła mamusia: nie baw się zapałkami. [3–4] *Die Hard Trilogy 2* oferuje naprawdę klimatyczne oświetlenie.

DIE HARD TRILOGY 2

Nie tylko Lucas robi drugą trylogię – wraca McClane.

PROFIL

Gary Sheinwald

Stanowisko: Starszy producent.

Twoje zadanie: Hmmm... Doglądam produkcji i rozwoju kilku projektów, dbam o koncept, design, terminy, tłumaczenia na obce języki oraz o dopieszczenie gry tuż przed oddaniem w ręce wydawcy.

Poprzednie projekty: *Emlyn Hughes, International Soccer, World Class Cricket, Loopz, Spiderman 3, Alien 3, Terminator 2, Simpsons Cartoon Studio, Virtual Springfield, The X-Files* i *Alien Resurrection.*

Inspiracje gry: Głównym celem jest rozbicie w pył konkurencji, w tym pierwszej *Die Hard Trilogy*. Innymi rywalkami są moim zdaniem *Syphon Filter, Time Crisis* i *Auto Destruct*, ale żadna z nich nie oferuje takiej różnorodności i wielu engine'ów.

Ulubiona gra: Wszystko na N64

Gatunek: Strzelanina
Wydawca: Fox Interactive
Producent: N-Space
Premiera: Listopad

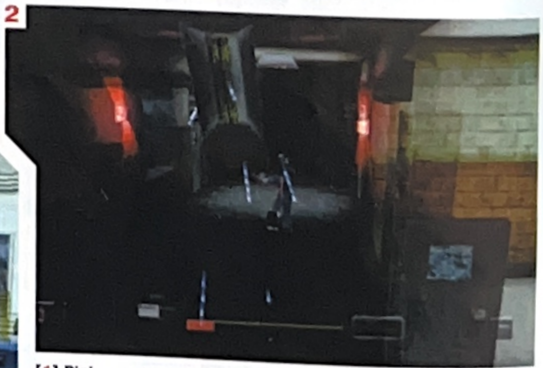
Druga *Die Hard Trilogy* porównywana jest do *Syphon Filtera, Time Crisis* i *Auto Destruct*. Gary Sheinwald wyjaśnia, dlaczego Fox znów chce sprzedać trzy gry za cenę jednej.

Dla nowicjuszy, opisz pokrótce grę.
Die Hard Trilogy 2 to kontynuacja bestsellerowej *Die Hard Trilogy*. Pierwsza część stanowiła trzy gry na jednym krążku, każda oparta na innej części filmu *Die Hard* (co nasi „gieniusie" od tłumaczeń przerobili na *Szklaną Pułapkę* – PSM). Pierwsza podgierka była strzelaniną z perspektywy trzeciej osoby, druga strzelaniną z celownikiem (pierwsza osoba), a trzecia pościgiem. Celem *Die Hard Trilogy 2* jest ponowne oddanie klimatu i charakteru *DHT*, ale w ulepszonej oprawie i z zastosowaniem najnowszych technologii.

Wyczerpaliśmy wątki z filmów, więc fabuła nowej trylogii jest stworzona specjalnie do gry. Akcja toczy się w Las Vegas i okolicach. Tym razem zintegrowaliśmy trzy podgierki w jedną całość w trybie, który nazwaliśmy Movie. Wraz z kolejnymi zwrotami fabuły gracz używa na zmianę trzech engine'ów. A jeśli ktoś chce tylko postrzelać lub tylko pojeździć, może zagrać w trybie Arcade.

Czy twoim zdaniem gracze zechcą znów biegać w podkoszulku i strzelać do automatów z colą? Czy pragnienie kontynuacji jest na tyle duże, by ją wydawać?
Nie. Gracze kupili miliony kopii pierwszej *DHT* i oczekują teraz czegoś nowego. Dlatego zmieniliśmy design gry. Tym razem John McClane nosi różne wdzianka. Jest smoking, biokombinezon i – tak – jest też podkoszulek.

Jak *Die Hard 2* wypada w porównaniu z poprzedniczką i konkurencją?
Naszym głównym celem przy tworzeniu *DHT2* było to, aby każdy element gry był lepszy od *Die Hard Trilogy*. *DHT2* jest PSX-grą czwartej generacji – jej engine to dzieło sztuki wyposażone we wszystkie modne obecnie bajery. Mamy grafikę w podwyższonej rozdzielczości, o wiele większe poziomy, mnóstwo samplowanej mowy, dużo więcej animacji i obsługę najnowszych kontrolerów. Mamy też grę o ulepszonej strukturze,



[1] Piękne wnętrza też się znajdą. [2] Aż lecą iskry.

[1] Bang. [2] Powiedzcie mi tylko, jak dojść na basen i już mnie nie ma. [3] Trochę semtexu, zapalnik i... [4] Prądem go, prądem!

odpowiednich bossów pod koniec poziomów (pierwsza *DHT* ich nie miała) i niezłą inteligencję przeciwników. Na przykład, każdy wróg patroluje swoją ścieżkę na danym poziomie rozglądając się za McClanem. Ale także nasłuchuje, więc jeśli jesteś za ścianą i narobisz hałasu, ściągniesz go sobie na głowę. Jest tu dużo więcej ukrywania się i skradania niż w poprzedniej części. Nawet sekcja samochodowa oprócz zwyczajowych misji znajdź–bombę–na–czas ma zadania pościgowe. Trudno natomiast porównywać *DHT2* z innymi grami, bowiem jedyną konkurencją na rynku jest pierwsza *Die Hard Trilogy*. Żadna inna produkcja nie oferuje tak wiele – to po prostu trzy dopracowane PSX–gry na najwyższym poziomie w jednej i nikt inny tego nie oferuje. Najbliższą konkurencją jest *Syphon Filter* dla części third person, *Time Crisis* dla strzelaniny first person i *Auto Destruct* lub być może *Need For Speed 3* dla części samochodowej. Ale żadna z tych gier nie stanowi bezpośredniej konkurencji.

Jak brutalna jest nowa trylogia? Z kim walczy główny bohater?
To zależy, jak zdefiniujesz brutalność. Z pewnością jest to produkcja od 18 lat, tak jak pierwsza *Die Hard Trilogy*. Jednak brutalność nie jest kluczowym elementem żadnej z części *Die Hard*. Po prostu musisz likwidować złych facetów, a za strzelanie do niewinnych ofiar jesteś karany.

Przeciwnicy w nowej grze to gotowi na wszystko terroryści, doskonale wyszkoleni w sianiu zła i destrukcji. Tylko John McClane może ich powstrzymać. Tym razem wrogowie mają silnie zaznaczone osobowości, jest mnóstwo dialogów.

Jakiej broni możemy się spodziewać?
Wszystkie zabawki w grze to repliki istniejącego uzbrojenia. Podstawową bronią jest Berretta, a po drodze można znaleźć bogaty arsenał, m.in. shotgun, porażacz prądem i naprawdę fajny miotacz ognia. Możesz także znaleźć trzy rodzaje granatów. Oprócz tego możliwa jest walka wręcz. Najlepszą bronią jest jednak miotacz ognia – potraktowani nim przeciwnicy zamieniają się w żywe pochodnie i przez chwilę biegają po okolicy.

Opisz pokrótce scenariusz, przez który będzie przebijać się gracz.
Nie chcę na razie zdradzać zbyt wielu szczegółów, ponieważ zepsułbym zabawę. Akcja gry rozpoczyna się w świeżo sprywatyzowanym więzieniu Nevada. McClane przybywa tam na zaproszenie starego przyjaciela, Kenny'ego Sinclaira, który został mianowany zarządcą przybytku i od razu urządził przyjęcie inauguracyjne. W tym momencie kontrolę nad więzieniem przejmują terroryści i rozpoczyna się jatka. McClane po prostu stara się wyjść z tego w jednym kawałku. Potem zaś rusza w pogoń za uciekającymi przez pustynię wrogami. Na tejże pustyni rozgrywa się wielka strzelanina. Inne sekcje zawierają jeżdżenie ulicami Vegas, walki w kasynie i tajną bazę wojskową.

A jak ma się sytuacja na polu kontrolerów?
Obsługujemy (prawie) wszystkie. Dual Shocka z wibracją, mysz PlayStation, kierownice, NegCona, większość lightgunów, w tym G–Cona 45 i kompatybilne (polecam – lepsza celność).

Tryb dla dwóch graczy? Podzielony ekran? Gra przez link kabel?
Nie. Die Hard to pole popisu dla jednego bohatera – Johna MCClane'a

Jaki jest najlepszy element *DHT2*?
Bardzo podoba mi się McClane w trybie strzelaniny third person. Jest bardzo ostrożny – skrada się tuż przy ścianach z bronią gotową do strzału, wygląda za róg, próbuje nie ściągnąć na siebie uwagi terrorystów. To naprawdę przypomina mi grę Bruce'a Willisa w pierwszym filmie *Die Hard*.

A z technicznego punktu widzenia – z czego jesteś najbardziej dumny?
To bardzo subtelna rzecz – sposób, w jaki światło wpada do cel przez kraty w oknach więzienia.

Nad jakimi grami pracował wcześniej team *Die Hard*?
Jednym z ostatnich dzieł N–Space jest *Duke Nukem: Time To Kill*, a także nadchodząca *Danger Girl*.

Zdradź nam sekret, o którym jeszcze nikt nie wie.
Nie mogę. Pierwsze złamanie tajemnicy byłoby moim ostatnim...

NAMAX - S.C.
Gry i akcesoria do Sony PlayStation
POLECAMY
Największy wybór gier nowych i używanych.
Gry używane już od **50 zł.**
Korzystne rabaty przy większych zakupach.
W rozliczeniu przyjmujemy gry **(WYMIANA).**

Prowadzimy sprzedaż i wymianę **WYSYŁKOWĄ.**
- Krótkie terminy realizacji
- Płatność przy odbiorze
- Stały koszt przesyłki - **5 zł**

Katalog z Naszą pełną ofertą **BEZPŁATNY**

Firma prowadzi również sprzedaż ratalną
RATY BEZ ŻYRANTÓW !!!

WYSTARCZY ZADZWONIĆ
tel. (0-77) 456-50-54

Pon.- Pt. w godz. 9:00 - 20:00
oraz w sobotę i niedzielę od 15:00 - 19:00

Nasz adres:
NAMAX S.C.
ul. Kośnego 48/1, 45-372 OPOLE

1

2

3

5

4

[1–2] ***Lego Racers*** **przenosi nas do najpopularniejszych krain z klocków, takich jak kosmos czy świat piratów, w którym okręty ostrzeliwują przejeżdżające obok samochody. [3–5] Fenomen plastikowych klocków przenosi się do rzeczywistości wirtualnej za sprawą PlayStation.**

PROFIL

Tomas Gillo

Stanowisko: Starszy producent.

Twoje zadanie: Obecnie doglądam trzech produkcji Lego Media International, jednej w Anglii i dwóch w Stanach. Jestem także odpowiedzialny za rozpatrywanie nowych pomysłów na gry i negocjacje z potencjalnymi developerami.

Poprzednie projekty: Zacząłem jako starszy projektant w pewnej firmie z Brighton. Pracowałem nad przygodówką *Drowned God*. Następnie uczestniczyłem w produkcji kilku programów multimedialnych, a potem byłem projektantem poziomów w Endgame. W końcu zostałem producentem w Lego Media.

Inspiracje gry: Kocham gry wyścigowe. Spędzam sporo czasu na automatach, a więc sądzę, że wpłynęły na mnie starocie w stylu *Out Run* i *Pole Position*. Zagrywałem się też w *Gran Turismo*, *Wipeout* i *V-Rally*. Nie mogę też nie wymienić *Diddy Kong Racing* i *Mario Kart*.

Ulubiona gra: Ogólnie wszystkie strzelaniny first person.

LEGO RACERS

Klocki z wypustkami stają do rywalizacji na torze wyścigowym.

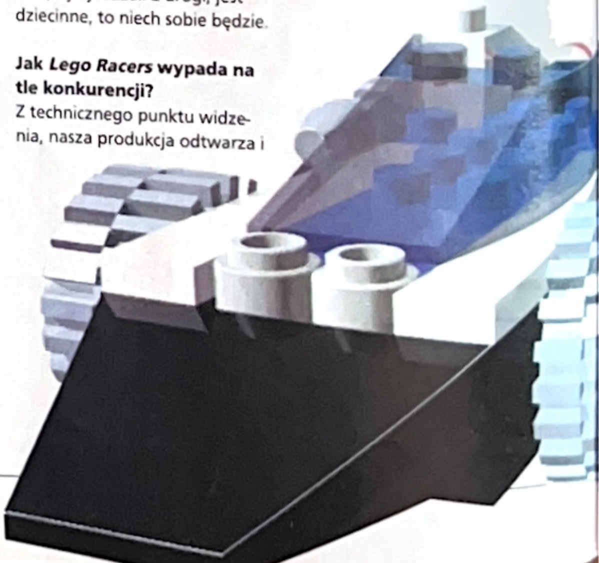
Gatunek: Wyścig
Wydawca: Lego Media
Producent: Lego Media
Premiera: Nie ustalona

To nawet fajny pomysł: w dobie ultrarealistycznych wyścigów zanurzyć się w celowym minimalizmie kolorowych klocków. Tomas Gill przekonuje nas, że tak jest w rzeczywistości...

Opisz pokrótce *Lego Racers*.
Pierwszy raz w historii gier samochodowi fanatycy od lat 6 będą mogli ścigać się własnoręcznie zaprojektowanymi pojazdami i ludzikami z klocków Lego. Do rywalizacji staną najsłynniejsze postaci z zestawów Lego – w tym Rocket Racer, wyścigowy mistrz wszech czasów. *Lego Racers* jest grą wyścigową z wieloma ekscytującymi widokami na akcję. Po stworzeniu własnego pojazdu i kierowcy w garażu (można także wybrać jeden z gotowych projektów) dziecko (lub dorosły) zajmuje pozycję na starcie. Potem wciska gaz do dechy i walczy z pięcioma rywalami na 12 torach osadzonych w czterech sceneriach. Krajobrazy wybraliśmy spośród najpopularniejszych zestawów klocków: Pirates, Castles, Space i Adventures.

Generalnie Lego celuje w młodszą część rynku. Jak zamierzacie przyciągnąć graczy do swojej produkcji?
To prawda, że klocki Lego są tradycyjnie przeznaczone dla dzieci między 2. a 16. rokiem życia, ale naszym zdaniem *Lego Racers* ma wystarczająco dużo głębi, by przemówić także do dużych dzieci. Koniec lat 90. to eksplozja retrozabawek. Wygląda na to, że każdy próbuje wrócić do dziecięcych lat. Częścią tego jest obserwowane przez nas zjawisko: klocki Lego coraz częściej trafiają w ręce tak zwanych dorosłych. Nie ma co owijać w bawełnę: klocki Lego były cool, są cool i będą cool. Jeśli więc gnanie cool trasami samochodem własnej roboty z zastygłym grymasem na twarzy i pokrzykiwanie na rywali, by zjeżdżali z drogi, jest dziecinne, to niech sobie będzie.

Jak *Lego Racers* wypada na tle konkurencji?
Z technicznego punktu widzenia, nasza produkcja odtwarza i rozbudowuje jakość każdej innej gry wyścigowej na rynku. Świat Lego zbudowany jest z wieloboków i efekt wizualny jest znakomity. Gra używa algorytmów sztucznej inteligencji do sterowania poczynaniami konsolo-



wych przeciwników. *Lego Racers* to masa zabawy. Nie jest to skomplikowana symulacja prawdziwej jazdy – to czysta fantazja. Jeśli bawiłeś się za młodu klockami Lego, pokochasz *Lego Racers*, niezależnie czy jesteś fanem wyścigów, czy nie.

W grze można budować z klocków własne pojazdy. Czy spotkamy się z sytuacją, że zabraknie nam szerokich lub wąskich klocków?
Ach... Masz na myśli jednokołki i dwukołki (goście z Lego posługują się własnym żargonem określając klocki – PSM). Nie ma takiej możliwości. Ale wprowadziliśmy limit gabarytów, więc nie ma szansy na kolosy 100 na 50 metrów. Sorry.

Jakieś spektakularne kraksy? Czy nasz kierowca może stracić głowę (całkiem dosłownie)?
Zabawa z Lego oparta jest na wyobraźni, kreatywności i rozwoju. To prawda, że pojazdy z *Lego Racers* mogą być dopalane różnymi power-upami, dzięki którym są zdolne strzelać pociskami w inne samochody. Efekt działania takiej broni jest jednak przedstawiony w bardzo zabawny i abstrakcyjny sposób. Pojazd uderzony piorunem zostaje zmieciony z trasy, a trafiony armatnią kulą dostanie kręćka, ale prędzej czy później wraca do wyścigu. Jedynym sposobem, aby kierowca stracił głowę, jest zdjęcie jej w trybie projektowania pojazdu.

Klocki Lego przetrwały próbę czasu. Czy sądzisz, że z grami będzie podobnie?
Lego Racers oferuje cztery krainy, 12 tras (które potem można jeszcze przejechać w odwrotną stronę), 14 postaci i praktycznie nieograniczoną liczbę pojazdów. Trasy wyposażyliśmy w skróty i interaktywne elementy, np. piracki statek, który strzela z dział do gracza.

Jakieś nowe elementy rozgrywki?
Naszym zdaniem *Lego Racers* jest najbardziej elastyczną grą na obecnym rynku. Możesz stworzyć własnego kierowcę i zaprojektować pojazd z klocków Lego, a wygląd Twojego samochodu wpływa na jego osiągi na torze.

Tryb dla dwojga? Split-screen?
Tak i tak. Opracowaliśmy świetny tryb dla dwóch graczy, który pozwoli ścigać się z kolegą na dowolnej trasie.

Czy gracze będą mogli odtworzyć zaprojektowane w grze pojazdy za pomocą rzeczywistych klocków Lego?
Nie wymyśliliśmy żadnych nowych elementów, więc gracze z pokaźną kolekcją klocków będą w stanie zbudować samochody z gry i bawić się nimi poza konsolą.

Jaki jest najlepszy element gry?
Końcowy pojedynek z Rocket Racerem.

A z technicznego punktu widzenia, z czego jesteście najbardziej zadowoleni?
Kluczową sprawą było oddanie wyglądu i klimatu klocków Lego. Osadziliśmy je na podkładzie dopasowanym do jazdy samochodami z Lego, mieszając normalne klocki z krainą wyobraźni, którą dzieci kreują wokół zbudowanych konstrukcji. Ponadto gra musiała sprostać milionom możliwych projektów, na które wpadną gracze (samochody składają się z mnóstwa wieloboków), a potem wprawić to wszystko w ruch z wysoką liczbą klatek na sekundę.

Zdradź nam sekret, o którym nikt nie wie.
Będąc na studiach dorabiałem czyszcząc toalety na lotnisku Gatwick.

1

2

[1] Już wkrótce te tła zaroją się najdziwniejszymi pojazdami, jakie potrafi stworzyć nasza wyobraźnia. [2] Ten władca ma dobrze chronioną twierdzę, ale chyba nie spodziewał się samochodów...

1

2

[1-2] Zbuduj pojazd według własnego uznania, a potem patrz jak ożywa w starciu z konsolowymi rywalami.

STAR LITE

POLECAMY NAJWIĘKSZY KONKURENCYJNY CENOWO !!!
Wybór gier i sprzętu do Sony PlayStation.

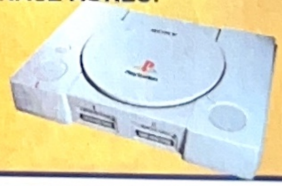
W naszym katalogu znajdą Państwo wszystkie aktualnie dostępne nowości !!!
Nowe tytuły posiadamy praktycznie w chwili ukazania się ich na rynkach zachodnich po naszych polskich tańszych cenach.

Ponad 280 tytułów w wersji PAL !!!
W ofercie posiadamy gry nowe i używane o tańszej cenie.
Przyjmujemy też Państwa gry w rozliczeniu (wymiana)
GRY DLA PLAYSTATION – już od 55 zł (używane)
PROMOCJE CENOWE NOWYCH GIER !!!
POSIADAMY WSZYSTKIE DODATKI DO PLAYSTATION
Koszt wysyłki gier – tylko 5 złotych.
Wysyłamy tanio i szybko, w większości przypadków tego samego dnia.

ZA ZAMÓWIONE TOWARY PŁACĄ PAŃSTWO PRZY ODBIORZE
Jesteśmy bezpośrednim importerem.
Nasz katalog wraz z cenami i opisami jest bezpłatny.

WYSTARCZY ZADZWONIĆ NA NASZ NUMER
TEL/FAX (0-77) 454-03-23
lub 0601-963-444
LUB NAPISAĆ NA NASZ ADRES:

STAR LITE
UL. MINKUSA 6
45-508 OPOLE



WYDAWCA:	Electronic Arts	POCHODZENIE:	UK
PRODUCENT:	Electronic Arts	GATUNEK:	Piłka nożna
PREMIERA:	Wrzesień	LICZBA GRACZY:	1-4

FA PREMIER LEAGUE STARS

Electronic Arts niezmordowanie atakuje nas kolejnymi symulacjami piłki nożnej. Tym razem licencji użyczyła *Premier League*.

1

2

3

4

5

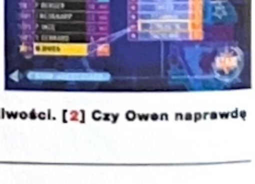
6

[1] Odtworzono zachowanie się ligowych zespołów po zdobyciu bramki. [2] Rakieta. [3] Nie podawaj – idź sam! [4] Hop, siup... [5] Wiele zależy od kąta uderzenia. [6] Nieładnie.

Gry piłkarskie zawsze koncentrowały się na umiejętnościach pojedynczych graczy, a nasza młoda *FA Premier League Stars* nawet rozwija ten pomysł. Idea jest taka: po meczu zawodnicy, którzy dobrze się spisali (czytaj: którymi dobrze zagrałeś), dostają w nagrodę gwiazdki. Dzięki nim możesz podnieść umiejętności swoich podopiecznych albo zakupić jakiś talent z innej drużyny. Każdy piłkarz opisany jest dziesięcioma atrybutami. Są to: kontrola, zwinność, umiejętność główkowania, podawania, strzelania i „kiwania", siła strzału, prędkość, wytrzymałość i siła. W zależności od tego, na jakiej pozycji gra dany zawodnik, niektóre cechy są u niego ważniejsze niż inne. Dla bramkarza zwinność minimum 7/10 jest obowiązkiem, podczas gry „trójka ze strzałów do bramki" nie stanowi problemu. Za to u napastnika bardzo ważna jest prędkość. To prawdy oczywiste, ale dopiero twórcy *FA Premier League Stars* wykorzystali je w takim stopniu. Właśnie pracują nad takim wyważeniem systemu nagradzania gwiazdkami, by gracz nie mógł w połowie sezonu dorobić się drużyny wszechstronnie uzdolnionych supermanów.

Dołączenie do gry trybu Sprint i Skill utwierdza nas w przekonaniu, że tutaj mecz składa się raczej z serii indywidualnych akcji i zaskakujących zwodów (tych genialnych momentów, które mogą zmienić losy spotkania) niż z dokładnie zaplanowanej i konsekwentnie realizowanej taktyki. Używając przycisków L2 i R2 możesz stosować znane z *FIFA* przewrotki, zwroty i inne szaleństwa, które użyte w odpowiednim momen-

1

2


[1] Siatka napięta do granic możliwości. [2] Czy Owen naprawdę wymaga dopalania?

1

2

3

[1] Jest oczywiście replay oraz manipulacje kamerą. [2–3] Gwiazdki zdobyte podczas meczu zamieniasz na umiejętności graczy.

cie potrafią wyprowadzić przeciwnika w pole. A gdy już przebijesz się na pole karne, musisz odpowiednio wcześniej zaplanować kąt i „naładować" siłę strzału, by pokonać bramkarza. I tutaj w ciekawy sposób objawiają się braki umiejętności Twojego napastnika: pojawia się biały pasek, którym ustawia się siłę strzału, ale czerwone pole na końcu wskazuje kres Twoich aktualnych umiejętności. Możesz kopnąć mocniej, ale po przekroczeniu białego pola szanse na powodzenie strzału drastycznie maleją. Pozostaje zarobić kilka gwiazdek i zmniejszyć ten margines.

W obecnym stadium gry jest kilka elementów, które wymagają jeszcze dopracowania. Przede wszystkim *FA Premier League Stars* jest stanowczo za łatwa! Bez większego treningu wygraliśmy 6:1 z Manchester Utd, co mówi samo za siebie. Wszystko przez położenie zbytniego nacisku na samodzielne sprinty. Tak jak w *World Cup '98*, lawirowanie analogową gałeczką umożliwia strzelanie gola za golem. Ale EA już nad pracuje nad poprawkami. Z drugiej strony unikanie indywidualnych poczynań i próby gry zespołowej napotkają na opór materii: jakość podań jest słaba, zaś wypracowanie sytuacji dla kolegi z drużyny rzadko się udaje. Inna sprawa: jeśli ktoś zagrywał się w *FIFA '99*, nie będzie zadowolony, jeśli wyda kolejną sumkę na grę z bardzo podobnym sterowaniem. Ale i tak, mimo tych mankamentów *FAPLS* ze swoją lukratywną licencją, zdecydowanie zręcznościowym charakterem i bardzo szybką, płynną grafiką z pewnością zdobędzie pokaźną liczbę gwiazdek.

PSM OPINIA

ZA

- Możesz podnosić umiejętności graczy.
- Możesz zagrać dowolną drużyną z Premier League.
- Wiele zagrań i opcji.

PRZECIW

- Tryb dla jednego gracza jest zbyt łatwy.
- Podania wymagają dopracowania.
- Nie dorównuje klasą grze FIFA '99.

ZANIM KUPISZ

Firma Electronic Arts ma ambicje, by równolegle do serii *FIFA*, która koncentruje się na reprezentacjach, pociągnąć rodzinę ligowych piłek. *FA Premier League Stars* ma być początkiem tej serii. Pytanie tylko, czy *FAPLS* będzie wystarczająco inna od *FIFA*, by gracze, którzy kupią obie produkcje, nie żałowali swoich pieniędzy? Nasz PlayTest odkryje prawdę.

Spójrz tylko na nasze miejsce w tabeli. *FAPLS* jest zdecydowanie zbyt łatwa.

NAJŚWIEŻSZE WIEŚCI ZE ŚWIATA PECETÓW!

UWAGA!

W NASTĘPNYM

Oficjalny Polski PlayStation™ Magazyn

DWA OLBRZYMIE PLAKATY

NIE PRZEGAP !!!

CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING

Motocykle nie występują zbyt często w wyścigach na PSX. Dlatego każdy nowy powitamy z otwartymi ramionami – pod warunkiem, że będzie dobry.

Półka z wyścigami motocyklowymi jest jak dziewicza dżungla. Podczas gdy inne gatunki są przeludnione, a panująca tam elita nie oddaje łatwo prowadzenia, kraina jednośladów nadal pozostaje zamieszkana tylko przez kilku pustelników. W takim towarzystwie nietrudno zdobyć palmę pierwszeństwa. I *Castrol Honda Superbike Racing* właśnie zamierza to zrobić.

Przechylenia – każda szanująca się gra motocyklowa powinna mieć je dopieszczone i wypucowane. Zapomnijmy o motocrossie dla samobójców, dziś chcemy jazdy, podczas której będziemy niemal szorowali kolanami o asfalt. Chcemy pokonywać zakręty z prędkością 220 km/h i przechyłem 50 stopni. Zależnym od gałki naszego analogowego joypada, na którą rumak reaguje szybko, ale nie przesadnie. Kierowca delikatnie skręca, kładzie motor i przez moment trzyma się drogi tylko bocznymi krawędziami opon. Tego właśnie dziś chcemy.

Na poziomie Rookie opisywanej gry trzymanie się toru nie stanowi żadnego kłopotu. Ale wystarczy podnieść poziom do Amateur i włączyć

ZAPOMNIJMY O MOTOCROSSIE DLA SAMOBÓJCÓW, DZIŚ CHCEMY JAZDY, PODCZAS KTÓREJ BĘDZIEMY NIEMAL SZOROWALI KOLANAMI O ASFALT.

1

2

6

3

5

4

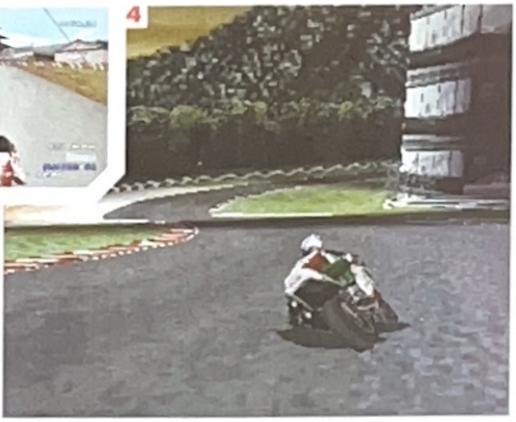
[1] W trybie replay możesz podziwiać, jak rywale zostawiają Cię z tyłu. [2] Tryb dla dwojga, na podzielonym ekranie. [3] Składamy się do zakrętu. Będzie zabawnie. [4] Kokpit. [5–6] Strzałki podpowiadają, co będzie dalej.

■ WYDAWCA	THQ	■ POCHODZENIE	UK
■ PRODUCENT	THQ	■ GATUNEK	Wyścig
■ PREMIERA	Wrzesień	■ LICZBA GRACZY	1-2

1

2

3

4

6

5

[1] Tryb split-screen jest uboższy w grafikę, ale za to bogatszy w błędy. [2] Ponad 120 km/h na liczniku, a gość ma jeszcze cztery biegi do dyspozycji. [3-6] *CHSR* wygląda na screenach lepiej niż w rzeczywistości.

NA SCREENACH TE MOTORKI WYGLĄDAJĄ NAPRAWDĘ WSPANIALE. ALE GDY TYLKO ZACZYNA SIĘ RUSZAĆ, GRA STAJE SIĘ PASKUDNA.

opcję damage, a zaznasz poślizgów, fragmentów toru przemierzanych na własnym kombinezonie oraz gorzkiego smaku ostatniego miejsca. Realistyczność symulacji nie dorównuje tej z *F1 '97*, ale jeśli chcesz w *Castrol Honda Superbike Racing* wygrać mistrzostwa, będziesz musiał na to ciężko zapracować.

Przerwa na statystyki: podczas jednego wyścigu rywalizuje z Tobą do 23 sterowanych przez konsolę kierowców. Stanowi to niemałe wyzwanie dla optymistów, którzy widzą siebie na pierwszym miejscu. Dzięki oficjalnej licencji możesz pojeździć jak żywym motocyklem Hondy. Do pokonania jest 14 torów – zróżnicowanych pod względem parametrów, a co za tym idzie, odpowiedniego do nich stylu jazdy. Niektóre tory zbudowano specjalnie, byś mógł się na nich pościgać, inne korzystają z gotowych dróg – ulic miasta (na szczęście oczyszczono je z przechodzących na pasach dzieci i usiłujących umyć przednią szybę „kamerowiczów"). Dla tych, którzy lubią brudzić się smarem, przewidziano możliwość grzebania w motocyklu, a zespół mechaników zespołu Castrol Honda tylko czeka, by podrzucić dobrą radę.

Nie zdziwi chyba nikogo, że dodano tryb dla dwóch graczy – na podzielonym ekranie (w pionie lub w poziomie). Jest też gdzie poćwiczyć – można przejechać się po torze testowym Motegi.

„Ale nie jest to *Gran Turismo* na dwóch kółkach?", mógłby ktoś niewinnie spytać. Nie, ale to nie musi być wadą. Wadą jest za to oprawa graficzna. Wiemy – na nieruchomych screenach te motorki wyglądają naprawdę wspaniale. Ale gdy tylko zaczyna się ruszać, *Castrol Honda Superbike Racing* staje się paskudna. Głównym problemem jest zbyt niska liczba klatek na sekundę. Poza tym sceneria w chory sposób wyskakuje na pierwszy plan, a motocykle nie wiedzieć czemu nagle tracą swoje cienie. Na obecnym etapie *Castrol Honda Superbike Racing* zawodzi wizualnie, a to skutecznie odstrasza od ekscytacji wielkimi prędkościami.

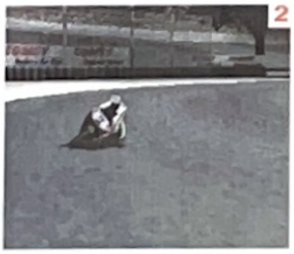
Ale, jak wspomnieliśmy, działka motocyklowych wyścigów nie może się jak na razie poszczycić prawdziwym, niezwyciężonym killerem. *Moto Racer 2* będący niemal symulatorem lotniczym? *Road Rash 3D*, który szybko się nudzi? W takim towarzystwie *Castrol Honda Superbike Racing* może okazać się orłem.

1

5

4

3

2


[1] Zielone światło... Jazda! [2] Całe szczęście, że to replay, bo nie widzę dokąd jadę. [3] Składamy się do zakrętu. [4] A tak to wygląda z trybuny dla widzów. [5] Słaba pozycja startowa, ale da się odrobić.

PSM OPINIA

ZA

- Wyścig z 23 przeciwnikami naraz.
- Prawdziwe motocykle Hondy.
- 14 torów.

PRZECIW

- Grafika woła o dopieszczenie.
- Przy podzielonym ekranie wręcz o to błaga...
- Poczucie prędkości mogłoby być silniejsze.

ZANIM KUPISZ

Jeździ się nieco lepiej niż w *Moto Racerze 2* i *Road Rashu 3D*, ale znalazłoby się kilka zastrzeżeń. Przede wszystkim grafika nie potrafi dorównać reszcie. W takich wyścigach liczy się prędkość, ale jeśli odświeżanie ekranu jest tak mało płynne, jak tutaj, równie dobrze mógłbyś grzać szosę dziesiątką na Junaku.

WYDAWCA:	Acclaim	POCHODZENIE:	USA
PRODUCENT:	Acclaim	GATUNEK:	Wyścig
PREMIERA:	Wrzesień	LICZBA GRACZY:	1-4

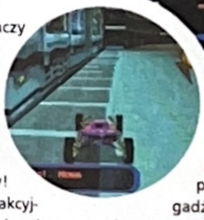
RE-VOLT

Nie ma jak samochodziki sterowane radiem. Te bolidy pędzące 30 km/h... i rozjechane przez ciężarówkę, bo wyjechały nam na szosę...

Niektórzy z nas przeżyli przygodę ze zdalnie sterowanymi wehikułami. W dzieciństwie. Teraz starym bykom nie wypada kupić takiej zabaweczki, chyba że jest się w posiadaniu pretekstu typu dziecko. Tym większą radochę mieliśmy, gdy w łapki wpadła nam wczesna wersja gry *Re-volt*.

Gierka już na tym etapie jest niezwykle interesująca i pozostaje mieć nadzieję, że twórcy nie zmienią niczego na gorsze. Do wyboru mamy różne modele autek różniące się szybkością, przyspieszeniem, „przywarciem" do trasy oraz rzecz jasna wyglądem. Dodatkowo są trzy klasy autek: zasilane bateriami, napędzane benzyną i tajemniczą siłą. Kiedy dokonamy wyboru, nie pozostaje nam nic innego, jak zdecydować o trasie i rodzaju pucharu. Oczywiście w trakcie gry, gdy odnosimy kolejne sukcesy, dostępne będą nowe wozy i tory. Wyścigi odbywają się w sześciu środowiskach: świat zabawek, muzeum, sąsiedztwo, supermarket, ogród botaniczny i Dziki Zachód. Jak się można domyślić, całe otoczenie jest... duże, to znaczy wielkości są jak w życiu. Na przykład na Twojej drodze może się znaleźć piłka do kosza i bardzo Ci zaszkodzić. Ma to także swoje dobre strony — wyobraź sobie skoki przez duże samochody!

[1] Olbrzymom nie wchodź w drogę.
[2] Są też modele wyglądające bardziej po ludzku.



Całość jest okraszona atrakcyjną, szczegółową grafiką, znakomitą animacją i wieloma przeszkadzajkami na torze. Autorom należą się brawa za oddanie poczucia pędu (mimo małych prędkości).

Oprócz „naturalnych" przeszkód, adekwatnych do każdej trasy, podczas jazdy znajdziemy gadżety, które pomogą nam się rozprawić z konkurentami. Możemy ich na przykład wysadzić lub spowodować poślizg (jak miło, brakuje tylko karabinów i dział bezodrzutowych). Nie raz trafimy na turbodoładowanie powodujące, że nasi rywale poczują tylko swąd gumy.

A tak w ogóle to kraksy i fikołki nawet przy 30 kilometrach na godzinę mogą wyglądać widowiskowo.

Efekty specjalne są średnie i na razie przygrywa tylko jeden utwór (szybkie techno). W pełnej wersji będzie sporo melodyjek prosto z cedeka.

Na koniec zostawiliśmy najlepszy kąsek: *Re-Volt* ma edytor tras, co czyni jego żywotność wielce obiecującą. Jest na co czekać!

Ścigamy się po różnych terenach: od mokrej podłogi muzeum, po piaszczysty ogródek.

PSM OPINIA

ZA
- Odżywają wspomnienia z młodości.
- Znakomita zabawa dla jednej, dwóch, trzech lub czterech osób.
- Edytor tras.
- Klimat.

PRZECIW
- Denerwujące na początku sterowanie.
- Długie dogrywanie się plansz.
- Efekty specjalne mogłoby być lepsze

ZANIM KUPISZ

„Modelarze" dostrzegą, że w tej grze samochody rzeczywiście zachowują się podobnie do miniatur na radio. Dla innych będzie to jeszcze jeden wyścig z atrakcjami (a „modelarskie" zachowania wozów mogą ich denerwować). Uniwersalny wyścig dla wszystkich czy niszowa zabawka? Przekonasz się czytając PlayTest w jednym z najbliższych numerów PSM.

WYDAWCA:	SCEE	POCHODZENIE:	UK
PRODUCENT:	Psygnosis	GATUNEK:	Platformówka
PREMIERA:	Wrzesień	LICZBA GRACZY:	1

Kolejny drapieżnik został wpuszczony w wieloboki. Czy reszta cyfrowego zwierzyńca potraktuje tego lisa poważnie?

Kingsley próbuje dostać się na PlayStation od wieków. Niedawne kłopoty Psygnosis spowodowały odłożenie wielu niedokończonych tytułów do lamusa, jednak Kingsley powrócił i obecnie przeżywa ostatnie prace wykończeniowe. Gra zostanie wydana przez Sony, ale spoglądając na producenta nabieramy rezerwy. Pamiętamy jeszcze, jak wielkie marzenia Psygnosis o wydaniu doskonałej platformówki 3D zaowocowały niegrywalnym *Rascalem*.

Na szczęście Kingsley wydaje się być żywszy niż wspomniany dzieciak. Jest lisem. I ma głupie imię. A oto legenda: zły i zepsuty do szpiku kości (jak zwykle) czarownik Bad Custard (Zły Krem... naprawdę!) podwędził królowej Owocowej Krainy księgę czarów. Zrobił to, by zamienić strażników krainy – Wiernych Rycerzy – w Rycerzy Ciemności. Tymczasem młody Skywalker... sorry, Kingsley chce zostać Rycerzem. Aby tego dokonać musi (bagatela) pokonać Custarda. Co owocuje przygodą, sporą porcją platform i wycieczką po zróżnicowanych wioskach Owocowej Krainy.

1

2

3

[1] Trzymaj tarczę wysoko, by się bronić. Atakuj mieczem. [2] A mówią, że w telewizji zawsze świeci słońce... [3] Najstraszniejszy pub w okolicy.

1

2

[1] Nie ma to jak zestaw oryginalnych tubylców. [2] A oto sam lis.

Mimo, że akcja przypomina tę z *Crasha, Croca, Spyro* itd., jest nieco bardziej „przechadzkowa". Nie można powiedzieć, że powolna – po prostu mniej napięta. Sterowanie lisem nie jest najłatwiejsze (jak w życiu...). Trzeba ciągle przechylać analogową gałkę (albo wciskać guzik kierunku) w stronę, w którą ma podążać zwierzak. Nie jest to najwygodniejsze rozwiązanie, szczególnie, gdy jesteś zapędzony w róg przez uzbrojonego w miecz przeciwnika. Często, jeśli nie poczęstujesz szybko draba swoim mieczykiem, możesz tego gorzko pożałować. Ale my tu sobie narzekamy, a tymczasem gra ma także jasne strony.

Wstęp pozwala Ci poznać Twoich zwolenników i nauczycieli. Potem uczysz się używać różnej broni, byś nie miał z tym kłopotu, gdy ją znajdziesz po drodze. Zostajesz także pouczony, jak się bronić przed atakami. Poza tym gra jest wizualną rozkoszą ze świetnie zrealizowanymi, zmiennymi sceneriami. Czy przedzierasz się przez dżunglę, czy skradasz po wyspie piratów, otoczenie ma swój klimat i przyjemnie się je zwiedza.

Nie żeby to był spacer po parku, o nie! Już przy samym początku gry czeka Cię gotujące krew spotkanie z toczącymi się beczkami. A z powodu nie najlepszego sterowania, pokonanie tej przeszkody jest jeszcze trudniejsze. Kingsley to charyzmatyczny i sympatyczny bohater, a jego przygody z pewnością znajdą amatorów.

PSM OPINIA

ZA

- Nieprzeciętnie klimatyczna.
- Wspaniałe, kreskówkowe scenerie.
- Poziom trudności nie wzrasta zbyt stromo.

PRZECIW

- Niewygodne sterowanie.
- Wychodzi, wychodzi i nie może wyjść.
- Nie ma genialnych przebłysków *Ape Escape*.

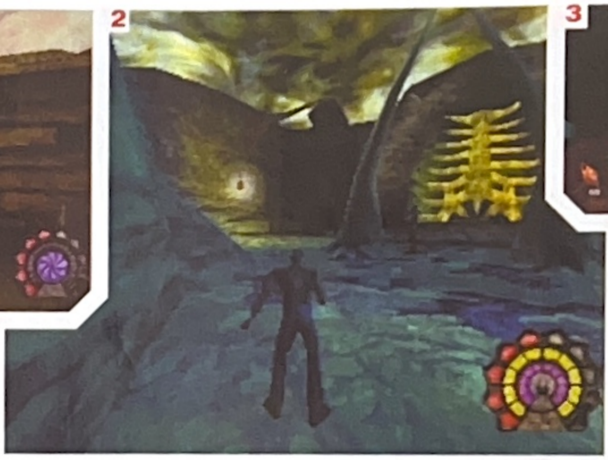
ZANIM KUPISZ

Kingsley ma szanse stać się kolejną maskotką graczy. Czy to platformówka, czy przygodówka akcji? Nieważne, chodzi o to, że jeśli dasz jej pół godziny, może Cię wciągnąć. Szkoda tylko, że przeszkadza sterowanie, szczególnie w gorących momentach. Odkładamy *Kingsleya* na półkę z napisem „obiecujące"

SHADOW MAN

Jeśli Twoim zdaniem film *Siedem* był „odrobinę brutalny”, a *Lśnienie* „nieco denerwujące”, rzuć okiem na Shadowmana...

1

2


3

4

[1] Wszyscy wiemy, że seryjni mordercy ukrywają się w takich chatach... [2] Wykonana z żeber Koścista Brama. [3] Ocal tę cierpiącą duszę... Och, po prostu strzelaj. [4] Rzeka krwi.

Gra dla dorosłych – zazwyczaj oznacza to rzeki krwi, potworne mutacje i wszechobecne zło. Dzięki... (Bogu???), *Shadowman* nie zawodzi nas w żadnym z tych punktów. W tej grze w rzekach krwi można dosłownie pływać, główny bohater ma metalową maskę wbitą w klatkę piersiową, a towarzyszą mu najpotworniejsze kreatury od czasów Hannibala Lectera.

Shadowman był kiedyś angielskim studentem i nazywał się Mike Leroi. Teraz jest wojownikiem voodoo. Jego zadaniem jest wytropienie dusz morderców, które uciekły ze swoich przerażających więzień. Nasz bohater może przemieszczać się między światem żywych i królestwem śmierci. Dzięki temu wskazówki czerpie zarówno ze starych tekstów voodoo, jak i zwyczajnych akt FBI. Ach, i jeszcze nosi Magnum Desert Eagle, którym spokojnie mógłby zapolować na słonia. Charakter gry (przygodówka akcji) oraz nacisk położony na mroczną atmosferę od razu przywodzą na myśl *Silent Hilla* (który niepostrzeżenie stał się punktem odniesienia dla wszystkich strasznych gier), ale gra w *Shadowmana* nie grozi zawałem serca i sennymi koszmarami, a i akcji jest dużo więcej w niektórych miejscach. W miarę postępów w grze Leroi zyskuje magiczne umiejętności, co pozwala mu częstować wrogów gradem kamieni, ognistymi kulami albo rozbijać ich na części nową bronią voodoo wykonaną z trupich kości. Jak widać, czarujący, młody człowiek.

Wczesna wersja, w jaką graliśmy, epatuje złowrogą atmosferą. Odwiedziliśmy bagna Luizjany, gdzie brodziliśmy po kolana w paskudnym błocie, zapadając się coraz głębiej, gdy szukając oparcia dziurawiliśmy nogami wysepki mchu. Nawet gdy wreszcie wdrapaliśmy się na suchszy kawałek lądu, nie było nam dane odpocząć. Przewrócone pnie służące za mosty jak na złość rozpadały się pod naszym ciężarem, a podczas przeszukiwania opuszczonych chat byliśmy atakowani przez rotweilery. A to tylko „zwyczajny” świat żywych – po przejściu do krainy umarłych jest jeszcze gorzej. Eksplorując obszar bram z kości mu-

W RZEKACH KRWI MOŻNA DOSŁOWNIE PŁYWAĆ, GŁÓWNY BOHATER MA METALOWĄ MASKĘ WBITĄ W KLATKĘ PIERSIOWĄ, A TOWARZYSZĄ MU NAJPOTWORNIEJSZE KREATURY.

■ WYDAWCA:	Acclaim	■ POCHODZENIE:	USA
■ PRODUCENT:	Iguana	■ GATUNEK:	Przygodówka akcji
■ PREMIERA:	Wrzesień	■ LICZBA GRACZY:	1

1

Kraina śmierci. Co za ściek...

sieliśmy odstrzeliwać głowy hordom zombies, a potem walczyć z z Jauntym – stworzeniem o ciele węża. Na śmietnisku śmierci nie było ani trochę lepiej: pływaliśmy w jeziorze krwi, skakaliśmy nad nim po platformach, od-

GRA JEST BARDZO OBIECUJĄCĄ MIKSTURĄ CODZIENNOŚCI I NIEZWYKŁOŚCI. ŚWIATA ŻYWYCH I KRÓLESTWA UMARŁYCH.

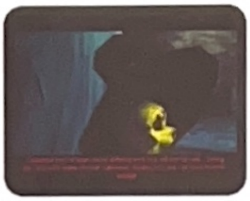
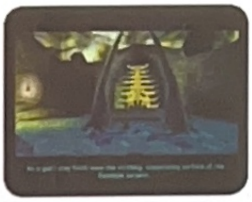
pieraliśmy ataki gigantycznych pijawek próbujących się do nas przyssać. Obrzydliwe? Na pewno, ale bardzo ekscytujące.

Uważny czytelnik PSM skojarzył już zapewne *Shadowmana* z innymi piekielnymi wycieczkami: *Akuji* i *Soul Reaverem*. Największą różnicą między opisywanym tytułem, a poprzedniczkami jest sposób, w jaki inspirowana komiksem historia zamienia się w akcję. Po starciu z potworem pojawiają się okienka dialogowe i możesz porozmawiać z wrogiem. To bardzo rolplejowy składnik. Ponadto musisz cały czas przeglądać znalezione wcześniej zapiski w poszukiwaniu wskazówek, które okazują się jasne dopiero w określonych miejscach i okolicznościach. Inaczej nie odnajdziesz wszystkich 120 Mrocznych Dusz. To zadanie zabierze Ci około 70 godzin gry.

Mimo że podciągnięcie *Shadowmana* do wysokich graficznych standardów *Soul Reavera* wymaga jeszcze wiele pracy, gra jest bardzo obiecującą miksturą codzienności i niezwykłości. Świata żywych i królestwa umarłych. Kolejny przykład bezkompromisowej gry dla dorosłych dzieci. Bomba.

NEOSZAMANIZM

W większości przygodówek 3D fabuła zaczyna się i w zasadzie kończy na prerenderowanej introdukcji. W *Shadowman* każdy poziom rozpoczyna się od sekwencji ekranów, które opowiadają dalszy ciąg wątku. W swojej podróży spotkasz się z różnymi typami voodoo.

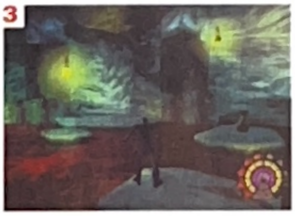



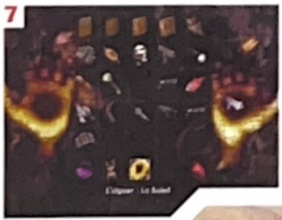
Voodoo dla opornych: od skał, krwi i kurczaków, po wężopodobne postaci w czarnych kapeluszach paradujące przed osobliwymi konstrukcjami z kości.

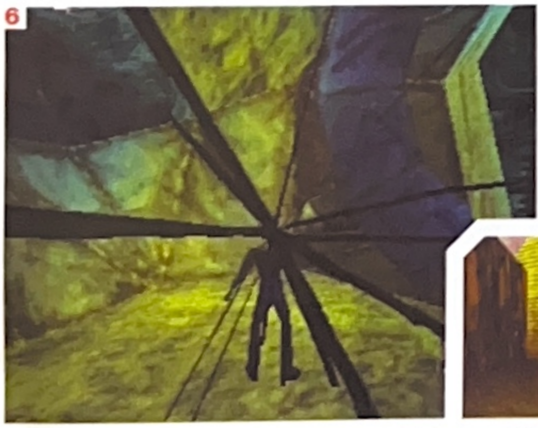
1

2

8

3


7


6


5

4

[1] Akcja w jaskiniach. [2–3] Gdyby z *Shadowmana* dało się spuścić krew, skończyłyby się kłopoty z jej brakiem w szpitalach. [4] Ten piesek bynajmniej nie chce się bawić. [5] Wspinamy się po linie. [6] Jedna dusza odnaleziona. Zostało jeszcze 119... [7] Inwentarz – też w klimacie. [8] Trójkątem możesz obejrzeć okolicę.

PSM OPINIA

ZA
- Straszy.
- Pomysłowo zaprojektowane poziomy.
- Nie starano się obniżyć progu wiekowego przez ugrzecznienie zawartości.

PRZECIW
- Mogłoby być więcej zagadek.
- Trzymać z dala od dzieci.

ZANIM KUPISZ

Na obecnym etapie prac *Shadowman* wygląda bardzo obiecująco. Jeśli twórcy dopracują grafikę, mają szanse podnieść poprzeczkę w dziedzinie przygodówek 3D na PlayStation. W tej grze zaciera się granica między zombie, a „zwykłym” mordercą, a możliwość buszowania po diabelskim podwórku czyni ją jednym z najbardziej intrygujących horrorów akcji.

Jedna z najlepszych strategii ekonomicznych na PlayStation, *Theme Park* powraca na sklepowe półki. Postanowiliśmy sprawdzić czy wprowadzone do tej edycji zmiany i ulepszenia w pełni to usprawiedliwiają. Trzymaj się mocno.

THEME PARK WORLD

Większość czytelników PSM zapewne nie zna pierwszej części tej gry, bowiem ukazała się na PSX zimą 1995 roku. Pozwalała ona wcielić się w zarządcę parku rozrywki. Budowanie atrakcji, rozmieszczanie budek z frytkami i colą, zatrudnianie obsługi, praca nad stworzeniem nowych urządzeń, słowem: stawanie na głowie, by wychodzący z parku dzieciaki nie miały przy sobie ani grosza... Potem ukazała się druga część serii – *Theme Hospital* – ale to już inna historia.

Theme Park w zabawny sposób wprowadzał gracza w tajniki ekonomii i marketingu. Uczył sztuczek na przyciągnięcie klienta i wytrząśnięcie z niego jak najwięcej kasy. Jeśli zbudujesz długą, wąską ścieżkę do karuzeli, dzieciaki nie będą mogły wycofać się z kolejki i będą zmuszone czekać dowolnie długo na przejażdżkę. Jeśli przesolisz frytki, zwiększysz obroty pobliskiej budki z napojami. Wrzucaj dużo lodu do kubków z colą, a będziesz mógł sprzedawać jej mniej za tę samą cenę. Jeśli ktoś poświęcił kilka miesięcy czasu na wirtualną karierę w Theme Park, spokojnie mógł otwierać co najmniej mac–knajpę z fast foodem w prawdziwym świecie. Jednak największa zaleta gry była jednocześnie jej największą wadą: skomplikowane zarządzanie parkiem wymagało przebicia się przez opasłą instrukcję, zaś gdy Twój park nabrał już poważnych rozmiarów, natłok zadań powodował, że zabawna gra zamieniała się w zwyczajną, ciężką pracę, a raczej nie to chcemy robić w czasie wolnym.

Minęły cztery lata i ludzie z Bullfrog są gotowi na powtórkę z rozrywki, bardziej pasującą do naszej konsoli graficznie i merytorycznie.

Desert Storm

POD LUPĄ | THEME PARK WORLD

1

2

3

4

[1–3] Na razie wygląda, że stary pomysł z Theme Parku wizualnie awansował do pierwszej ligi. [4] Od razu widać, że zbudowałeś naprawdę szalony rollercoaster.

Co jest grane w *Theme Park World*?

TPW jest okazją do stworzenia najlepszego parku rozrywki, jaki jest w stanie spłodzić Twoja wyobraźnia. Gdy już coś zbudujesz, możesz sam sprawdzić, ile daje zabawy. A kiedy znudzą Ci się te początkowe atrakcje, możesz skoncentrować się na prowadzeniu parku i rozwijaniu go przez osiem poziomów i cztery unikalne scenerie. Jeśli będziesz dobry, zostaniesz nagrodzony; zdobędziesz Złoty Bilet we kategoriach ocenianych przez klientów i pracowników.

Co zmieniło się od czasu oryginalnego *Theme Parku* na PlayStation?

To naprawdę wielki postęp. Okay, zacznijmy od interfejsu. Oryginalny *Theme Park* po prostu kopiował system kontroli z wersji PC – był kursor myszki i kilka skrótów klawiszowych dostępnych poprzez przyciski joypada. Tworząc *Theme Park World* nawet nie myśleliśmy o opieraniu się na pecetowym interfejsie. Zamiast tego zastanowiliśmy się, co gracz będzie musiał robić w trakcie prowadzenia parku. Na tej podstawie zbudowaliśmy system, który moim zdaniem jest najbardziej intuicyjny ze wszystkich gier tego gatunku.

Najbardziej zauważalne zmiany leżą oczywiście w oprawie wizualnej. Theme Park używał engine'u opartego na sprite'ach i izometrycznego widoku. *Theme Park World* przedstawia całkowicie trójwymiarowy świat, a kamera ma 360-stopniową swobodę ruchu. Możesz także przełączyć się na widok z perspektywy pierwszej osoby. Oglądasz wtedy park przez wizjer camcordera – możesz spacerować, wypróbowywać karuzele i inne atrakcje. Gra wyświetlana jest w podwyższonej rozdzielczości, co bardzo dobrze wpływa na jakość tekstur i ilość detali.

Jeśli chodzi o rozgrywkę, przed nami, producentami, stoi trudne zadanie. Oryginalny *Theme Park* był złożoną symulacją menedżerską przedstawioną w zabawny sposób. Teraz nie chcieliśmy uronić ani kawałeczka tej głębi, ale jednocześnie pragnęliśmy uczynić nową grę łatwiejszą i zabawniejszą. Dlatego pozbyliśmy się najnudniejszych aspektów, m.in. giełdy i konieczności zamawiania towarów dla sklepów i spożywczych budek. Naszym zdaniem te elementy były zbyt uciążliwe i odciągały gracza od rozbudowy parku.

Opowiedz o systemie kontroli. Jak będzie współpracował ze zwykłym padem, Dual Shockiem i myszką?

Porzuciliśmy pomysł z ruchomym wskaźnikiem myszki na ekranie i skoncentrowaliśmy się na tym, co gracz będzie po kolei robił w *TPW*. Centrum opracowanego przez nas systemu jest gadżet, który my nazywamy gizmo. Wygląda trochę jak telefon komórkowy i przez cały czas rozgrywki znajduje się w rogu ekranu. Gizmo ma cztery przyciski rozmieszczone w tym samym położeniu, jak ich odpowiedniki na padzie PlayStation. Dlatego widać, jaki przycisk trzeba wybrać, by wywołać określoną reakcję.

Wirtualne guziki zmieniają znaczenie w zależności od kontekstu – od tego, co aktualnie robisz i co wcisnąłeś poprzednio. Na przykład, jeśli zdecydujesz się na kupno nowej atrakcji, wybierasz przycisk, który otwiera ekran zakupów. Tam widzisz listę urządzeń, które możesz kupić. Przyciski na gizmo zmieniają znaczenie na accept i cancel. Ten drugi pozwala na powrót na główny ekran, zaś accept powoduje zakup zaznaczonej atrakcji. Dodatkowo mamy doradcę, który dostarcza informacji o sytuacji w parku i służy dobrą radą. Ma też drugą funkcję: jest przewodnikiem po mechanizmach gry i sterowaniu – dzięki niemu praktycznie w ogóle nie musisz zaglądać do instrukcji.

Analogowa gałka albo przyciski kierunkowe służą do przesuwania kamery po parku lub do przełączania między dostępnymi opcjami na ekranach informacyjnych.

Czy strategie ekonomiczne są w stanie konkurować z natychmiastową zabawą oferowaną przez bijatyki lub wyścigi?

Naprawdę uważam, że nasza jest w stanie. *Theme Park World* oferuje dwa poziomy zabawy. Na początku po prostu stawiasz kilka atrakcji, przełączasz się w tryb pierwszej osoby i wskakujesz do środka (jeśli kupiłeś camcorder). Możesz robić

1

2

[1–2] Dzięki nowemu engine'owi możesz z bliska przyglądać się swoim atrakcjom, a nawet własnoręcznie je wypróbować.

1

2

3

4

[1–3] Jest tu bez liku nowych atrakcji do postawienia, a ich podrasowanie nigdy nie było prostsze. [4] To jest dopiero zabawa!

wszystko: od skakania na wielkim, dmuchanym dinozaurze, po przejażdżkę rollercoasterem. Postawienie atrakcji zajmie ci kilka minut, więc jesteś w stanie łatwo i szybko wycisnąć z gry pierwsze przyjemności, czego zwykle brakuje produkcjom tego typu.

Drugi etap zabawy to zarządzanie parkiem. Tutaj musisz zastanawiać się nad rozplanowaniem swojego miasteczka, uważać na poziom funduszy i ciężko pracować, by osiągnąć sukces. Wyzwanie, jakie stoi przed Tobą, to osiem parków, każdy z innym zestawem atrakcji. Jest tu naprawdę wiele do zobaczenia i pokonania.

Jeszcze jedna ważna rzecz – wyścigi i bijatyki celują w męską część rynku. Tymczasem oryginalny *Theme Park* kupiło wiele dziewczyn/kobiet, które może nie miały PlayStation, ale ich chłopcy mieli i dzięki temu mogły sobie od czasu do czasu pograć. Nie ma tu adrenalinowych wyżywek, które odczuwa się grając w *Tekkena* czy *Gran Turismo* – tu chodzi o zupełnie inne odczucia.

Czy jest tu coś zupełnie nowego?

Wszystko w *TPW* jest nowe w porównaniu z pierwszym Theme Parkiem. Jeśli masz na myśli nowości w dziedzinie gier na PlayStation w ogóle, sądzę, że to właśnie dwuwarstwowa grywalność. Już na etapie wczesnych testów obserwowaliśmy ludzi, którzy bawili się naszą grą na dwa odmienne sposoby. Niektórych pociągał wątek menedżerski, planowanie z wyprzedzeniem i zastanawianie się jak mądrze wydać pieniądze. Inni beztrosko stawiali nowe atrakcje gdzie popadnie tylko po to, by się nimi cieszyć, nie przejmując się ich opłacalnością. To prawie jak test osobowości...

A co sprawi, że ludzie będą chcieli zagrać „jeszcze jeden raz"?

Świadomość, że wciąż nowe rzeczy czekają na odkrycie. Gdy zaczynasz grę, masz do dyspozycji tylko jeden park, ale od razu widzisz dwa mosty na inne wyspy i jesteś ciekaw, co tam jest. Jeśli mądrze prowadzisz interes, otrzymujesz nagrody (Złote Bilety) za różne osiągnięcia, np. gdy Twój park jest pełen zieleni, a śmieci są natychmiast sprzątane albo gdy odwiedzi cię tysięczny klient. Dzięki Złotym Biletom możesz nabywać specjalne przedmioty (np. camcorder) lub zamawiać okolicznościowe imprezy, np. parady. Złote Bilety otwierają też mosty i pozwalają na zakładanie następnych parków z nowymi atrakcjami. Czeka cię dużo, dużo grania, zanim postawisz wszystkie osiem parków, kupisz wszystkie specjalne przedmioty, zobaczysz wszystkie wydarzenia i odkryjesz wszystkie podgierki. Dokładnie jak w oryginalnym *Theme Parku*: zawsze czujesz, że mógłbyś odrobinę powiększyć rollercoaster, nieco przebudować system ścieżek i uczynić swój park odrobinę bardziej atrakcyjnym.

Wspomniałeś o podgierkach. Co to będzie?

Te dodatkowe zadania odgrywają ważną rolę w pokonywaniu *Theme Park World*. Nie zamierzam zdradzać żadnych szczegółów, powiem tylko, że gra będzie współpracować z PocketStation.

Ale chyba zdradzisz nam sekret, o którym jeszcze nikt nie wie?

Hmmm... Okay, jedna z podgierek będzie wyścigiem na torze gokartowym.

Dojne krówki, z których masz wytrząsnąć ostatni grosz. Dziwne, wyglądają jak od jednego tatusia...

• Imię
Simon Harris

• Firma
Bullfrog

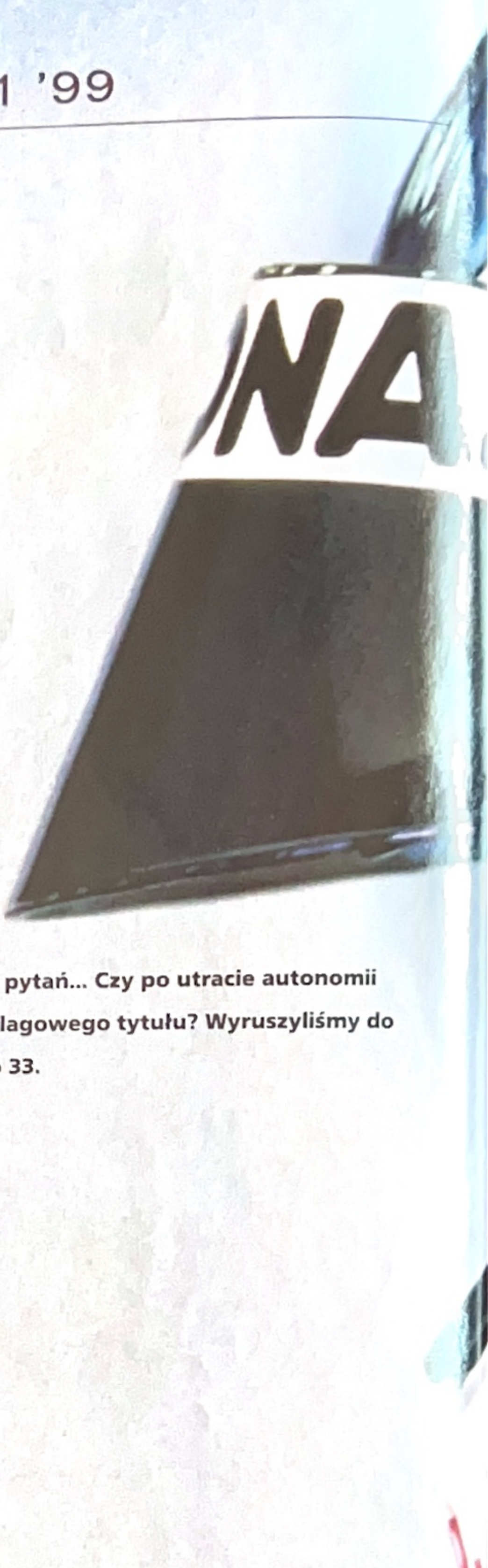
• Stanowisko
Producent

• Twoje zadanie
W zasadzie to nikt nie wie, co należy do zadań producenta... A na poważnie: jestem odpowiedzialny za rozpoczęcie i doglądanie procesu tworzenia konsolowych wersji gier z licencją *Theme Park* dla Bullfroga. Ponieważ *Theme Park World* powstał z myślą o pececie, konwersja wymaga sporego wkładu pracy projektantów. Muszę pilnować, by proces tworzenia przebiegał w zaplanowany sposób, a także promować grę. Mam współproducenta, który pomaga mi w opiece nad powstawaniem tytułu. Nazywa się Andy Nuttall. O wiele bliżej kontaktuje się na codzień z zespołem pracującym nad TPW, jest także odpowiedzialny za niektóre aspekty, np. lokalizację (tłumaczenie na inne niż angielski języki – RB) i naszą stronę WWW.

• Poprzednie projekty
Moje poprzednie produkty to np. *Megarace*, *Dragon Lore* i *Commander Blood* na PC oraz *Supersonic Racers* na PlayStation. Maczałem nawet palce w programach edukacyjnych, np. serii *Teddy*, która utonęła w morzu zapomnienia.

• Inspiracje *Theme Park World*
Głownie poprzedniczki: *Theme Park* i *Theme Hospital*. W zasadzie nie ma na europejskim PSX-rynku niczego podobnego. Za to w Japonii ten gatunek jest naprawdę bogaty. Zamierzamy tam pobić takie tytuły, jak *Convenience Store Simulator 2* i *Let's Make a School*.

• Ulubiona gra
Moją ulubioną grą na PlayStation jest *Final Fantasy Tactics*. Zagrywam się w nią od miesięcy. Squaresoft naprawdę powinien ją wydać w Europie.



A wszystko zapowiadało się tak dobrze... Firma Psygnosis wykupiła oficjalną licencję Formuły Jeden i prace ruszyły pełną parą. Pierwsza *Formula 1* była sukcesem. Dziennikarze przyjęli ją ciepło, gracze gromadnie pobiegli do sklepów i mimo kilku ujawnionych później błędów gra z rykiem silnika ruszyła z linii startu. Kontynuacja, *Formula 1 '97*, potwierdziła klasę jedynki i dzięki ulepszonej grafice oraz poprawionym błędom wysunęła się na czoło wyścigu. W takiej sytuacji kolejnej części, *F1 '98*, pozostała już tylko uważna jazda do końca i spotkanie z czarno-białą flagą na pierwszym miejscu. I tu niespodziewanie nastąpiła awaria silnika...

Niestety, *Formula 1 '98* zaczęła zwalniać, dymić i rozglądać się za pitstopem. Gra przejęła legendę poprzedniczek i zbrukała ją w stopniu niemal nie do naprawienia. Ale nie oglądajmy się na przeszłość – przed nami nowy rok, nowy sezon wyścigowy i nowa część *F1*. Na dobry początek firma Psygnosis zrezygnowała z usług Visual Sciences odpowiedzialnej za produkcję *F1 '98*. Oddała to, co zostało z legendy serii *F1*, w ręce Studia 33 – liverpoolskiego teamu mającego na koncie wspaniałą *Newman-Haas Racing*. Czerwone światła nad linią startu zwiastują rychłe rozpoczęcie wyścigu (premiera gry zapowiadana jest na wrzesień), zawodnicy gotowi, publika skanduje, napięcie rośnie. Czas zajrzeć chłopcom pod maski...

Co nowa załoga w stajni Psygnosis zamierza wnieść do serii *Formula 1*? John White, zarządca Studio 33 wierzy, że wiele. „Probowaliśmy uczynić rozgrywkę bardziej realistyczną. Dlatego maniacy F1 będą mogli zasymulować kompletny sezon, ale popubowi gracze też znajdą coś dla siebie – będą mogli wskoczyć do bolidu i pojeździć w trybie Arcade". Pośród wielu innych rzeczy, ulepszeniu uległa inteligencja przeciwników. „Zobaczysz, że inni kierowcy jadą dokładnie tak, jak w rzeczywistości – Schumacher jest naprawdę agresywny, a chłopcy ze stajni McLarena jadą bardziej strategicznie i często zjeżdżają do pitstopu", mówi Ralph Herneyhough, lider zespołu pracującego nad *F1 '99*. „Staraliśmy się uczynić grę otwartą na wszelkie ▶

FORMULA 1 '99

***F1*? Dobra. *F1 '97*? Lepsza. *F1 '98*? Hmm, prosimy o inny zestaw pytań... Czy po utracie autonomii na rzecz Sony, firma Psygnosis zdoła ocalić reputację swojego flagowego tytułu? Wyruszyliśmy do Liverpoolu, by pogadać z nowym developerem *F1*, firmą Studio 33.**

FORMULA 1: W POPRZEDNICH ODCINKACH

Formula 1

Pierwsza gra z serii. Dobra, ale nie najlepsza. Jej zasługą jest wprowadzenie planety PlayStation w świat wielkich prędkości i wykręconych bolidów. Wyłącz uszkodzenia, rozpędź się na prostej i użyj tyłu wozu Damona Hilla jako tarczy. Przednia zabawa.

WERDYKT W *PSM:* /10

Formula 1 '97

Gra miała nieco problemów związanych z konfliktem Psygnosis z FIA, ale wynagrodziła to grafiką lepszej jakości i dokładności. W *F1 '97* z najlepszej strony pokazał się brawurowy komentator, Murray Walker. To wciąż bardzo dobra gra.

WERDYKT W *PSM:* /10

Formula 1 '98

Ech. Tutaj historia serii *F1* nieoczekiwania skręca na manowce – zmienia się producent. Jeśli jesteś fanem wyścigów, w których przydrożne obiekty pojawiają się nagle znikąd i w których nie masz poczucia, że prowadzisz pojazd, ta formuła jest dla Ciebie.

WERDYKT W *PSM:* /10

Screeny użyte w tym artykule prezentują nieukończoną wersję gry i nie zostały jeszcze zatwierdzone przez Formula One Administration Ltd.

Persol
OCCHIALI

POD LUPĄ | FORMULA 1 '99

[1] Drżyjcie rywale, albowiem zamierzam wygrać ten wyścig. [2-4] Wygląda znajomo ale uwierz nam: to nie *F1 '98*. Nowa część jest bardziej przejrzysta, dopieszczona i płynna. To powinien być powrót serii do formy. [5-7] Różne położenia kamery: dla prawdziwych mężczyzn widok „z nosem", dla mięczaków dwie perspektywy z lotu ptaka (bardzo szybkiego, trzeba dodać).

żądania stawiane przez graczy. Jeśli jesteś fanatykiem Formuły Jeden, możesz rozegrać cały weekend, wypracować własną strategię korzystania z pitstopu i borykać się z losowymi usterkami bolidu. Wtedy prawdopodobieństwo wypadnięcia na ostatnim okrążeniu jest jak najbardziej realne. To utrzymuje ciągłe napięcie, od początku wyścigu do samego końca". Oczywiście w nowej części ujrzymy kompletny zestaw najnowszych teamów, tras i kierowców.

Nowy zespół – BAR – jest tutaj w pełnej okazałości. Ale dodanie ich bolidów do zestawu było koszmarem dla projektantów. Spec od modeli 3D, Simon Forster, wyjaśnia, w czym rzecz: „Bolidy BAR mają niesymetryczny wzór na karoserii, po obu stronach namalowane jest co innego. Dlatego nie mogliśmy jak zwykle zaprojektować połówki wozu i zestawić ją z lustrzanym odbiciem. Trzeba było zbudować dwie połowy i je ze sobą połączyć, co przyprawiło nas o ból głowy".

Wart odnotowania jest także fakt, że spece ze Studio 33 wtłoczyli do gry nową trasę w Sepang (Malezja), która została dokładnie spenetrowana przy okazji wycieczki zespołu na Melbourne Grand Prix na początku sezonu. Wtedy spec od tekstur, Darryl Gallagher, mógł zebrać materiały. „Wzięliśmy ze sobą cyfrową kamerę i sfilmowaliśmy trasę z każdej możliwej strony. Używając zapisu wideo, materiałów otrzymanych od organizatorów i wiedzy jak zachowują się bolidy F1, byliśmy w stanie zbudować dokładny obraz aktualnego Grand Prix. Czekamy jednak do ostatniej chwili, ponieważ chcemy mieć pewność, że umieściliśmy wszystkie elementy we właściwych miejscach i odpowiednio wyważyliśmy całość". To się nazywa dokładność i rzetelność.

Po obejrzeniu pokazanej nam wczesnej wersji możemy stwierdzić, iż *F1 '99* będzie mądrze wyważoną krzyżówką zręcznościowej jazdy i symulacji. „Pewnie", mówi Sean Parkinson, programista zajmujący się dynamiką bolidów. „Engine jest na tyle elastyczny, by pozwolić na spore zmiany w charakterystykach bolidów. Domyślne ustawienia są w 90–95% dobre, więc gracze, którzy preferują zręcznościowe wyścigi, mogą od razu wskoczyć i ruszyć z kopyta. Ale jeśli masz ochotę pogrzebać w charakterystykach bolidów, doprowadzić je do perfekcji, nie ma sprawy".

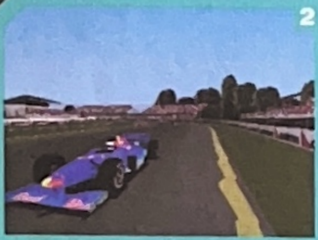
„Wprowadziliśmy także możliwość regulowania siły docisku bolidu do podłoża, co w rzeczywistości jest sztywno ustalone przez FIA (Fe-

KRÓTKA HISTORIA STUDIO 33

Firma Studio 33 został założona dwa i pół roku temu. Wyprodukowała grę *Newman-Haas Racing*, która była sporym sukcesem. Dzięki temu może teraz pracować nad *F1 '99* i Innym-Tajnym-Projektem, o którym nie wolno nam nic napisać.

Kierownik firmy, John White twierdzi, że cel firmy jest jasny: „Chcemy być najlepszym na świecie producentem gier wyścigowych". Psygnosis była w posiadaniu 10% akcji Studio 33, które teraz należą do Sony (po całkowitym przejęciu Psygnosis przez producenta naszej konsoli). To raczej korzystny rozwój wypadków. „Marketing Sony jest wspaniały, moim zdaniem tylko na tym skorzystamy", mówi John. Na początku Studio 33 tworzyły dwie osoby, teraz jest ich ponad 30, co jest sporym skokiem, biorąc pod uwagę młody wiek firmy. Panuje tu zdrowy pęd do wyławiania świeżych talentów, dlatego Studio 33 ciągle rekrutuje nowych, kreatywnych ludzi. Wróżymy jej tłuste lata...

[1] Replay pozwoli podziwiać Twój sukces/porażkę. [2] Jedziemy! Spore przeciwników do wyprzedzenia.



[1–2] **Dzięki zawartym stylom jazdy kierowców, wchodząc w ciasny zakręt oczekuj w tylnym lusterku Schumachera.**

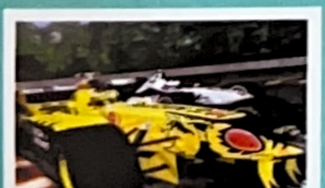
deration Internationale de L'Automobile, organizacja zarządzająca wyścigami Formuły Jeden – PSM). Oznacza to, że jeśli mądrze zmienisz ten parametr, będziesz mógł pobić aktualne rekordy torów ustanowione przez najlepszych kierowców. To coś, o czym każdy marzy..."

Jak widać, dokładność i dbałość o szczegóły jest w Studio 33 niemal obsesją. Nie dziwi zatem morze małych detali, które dodane do całości zwiększają jej atrakcyjność. Na przykład, załoga w pitstopie jest tak animowana, by zachowywać się jak prawdziwy team mechaników F1 podczas gorączkowej pracy. Oczywiście robią przy tym masę zamieszania i pozornego bałaganu, ale za to jest to bliższe rzeczywistości.

Jako komentatorzy wyścigu tryumfalnie powracają Murray Walker i Martin Brundle. Aby mieć pewność, że każde wydarzenie na torze będzie odpowiednio skomentowane, każdy z nich musiał przedrzeć się przez skrypt rozmiarów książki telefonicznej. „Przed nagraniem swoich kwestii", mówi Ralph, „Martin i Murray mogli przejrzeć swoje skrypty i wprowadzić zmiany, jeśli coś nie brzmiało ich zdaniem dobrze. Przy opracowywaniu komentarza założyliśmy, że Murray ze swoim żywiołowym usposobieniem będzie śledził poczynania gracza, zaś Martin zajmie się ogólną sytuacją na torze".

Zostało jeszcze wiele do zrobienia w *F1 '99*, ale engine jest już na swoim miejscu, a więc jest i grywalna wersja. Przetestowaliśmy ją i okazało się, że całość chodzi bardzo płynnie. Przez najbliższe tygodnie Studio 33 będzie dodawać efekty oświetleniowe, resztę tekstur i inne elementy, które z niezłej gry czynią wspaniałą. We wrześniu *F1 '99* trafi na sklepowe półki i będziesz mógł rozegrać cały sezon w zaciszu własnego pokoju. A jeśli jeszcze kupisz sobie wielką butlę szampana, być może poczujesz się jak prawdziwy kierowca Formuły 1.

LICENSE TOO ILL?



Porażka *F1 '98* spowodowała, że niczym sępy na tematykę wyścigów F1 rzucili się inni producenci i wydawcy licząc na zdetronizowanie serii Psygnosis. I też mają licencję FIA. Eidos zapowiedział grę *Official Formula 1 Racing* (jej producentem jest Rankhor) opartą na danych z sezonu 1998. W EA Sports także przebąkują coś o symulacji F1. Plotki głoszą, że producentem jest team odpowiedzialny za *F1 '98*, Visual Sciences. Nowopowstały oddział Hasbro Sports również wykupił licencję F1. Kto zwycięży w tym wyścigu?

WYWIAD

Ralph Ferneyhough, niezwykle jowialny lider zespołu pracującego nad *F1 '99*, opowiada o wysiłkach, by złożyć w całość światowej klasy grę wyścigową...

Jak długo pracujecie nad tą grą?

Prace nad enginem rozpoczęliśmy zaraz po ukończeniu pecetowej wersji *Newman-Haas Racing* pod koniec ubiegłego roku. Oficjalnie pracujemy nad *F1 '99* od stycznia.

Co F1 '99 wniesie do serii?

Dbałość o detale i realizm. Skoncentrowaliśmy się na cechach, które czynią wyścigi Formuły 1 tak wyjątkowym wydarzeniem i zaprezentowaliśmy je w postaci ładnie wyglądającej gry. Oczywiście stworzyliśmy nowoczesny engine graficzny, algorytmy sztucznej inteligencji i dynamikę bolidów – ale zadbaliśmy też o takie elementy, jak różne osobowości kierowców, awarie bolidów, wykluczenia, widoczne gołym okiem odmienne sposoby wykorzystania pitstopu i inteligentnych mechaników. *F1 '99* wniesie to wszystko plus nowy numerek w tytule...

Czy coś w *F1 '99* jest zupełnie nowe?

Jako pierwsi zaprezentujemy nowy tor w Sepang, w Malezji, praktycznie jeszcze zanim bolidy F1 dotkną go oponami. Może kierowcy zechcą otrzymać kopię *F1 '99* jako pomoc w treningach? Mamy też kilka nowych efektów, takich jak drżenie gorącego powietrza, oraz zaawansowane algorytmy inteligencji kierowców, które samodzielnie podejmują decyzje o zmianie strategii korzystania z pitstopu. To nigdy nie było efektywnie wykorzystane w wyścigu Formuły 1 na PlayStation.

Jak stworzyliście graficzny engine – od zera?

Engine ewoluował z *Newman-Haas Racing*. Włożyliśmy weń wiele pracy zainspirowani ostatnim postępem w dziedzinie wyścigów na PlayStation. Wyciskamy z PlayStation wciąż więcej i więcej tworząc wspaniale wyglądające tory i bolidy i ciągle zostaje nam jeszcze trochę mocy na efekty specjalne.

Na jakie problemy napotyka się konstruując tak złożoną grę?

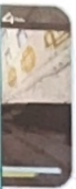
Naszym największym wyzwaniem było zgromadzenie danych. Aby stworzyć efektywną symulację wyścigów Formuły 1 trzeba znać ten sport od podszewki. Na szczęście mamy wśród nas kilku zapalonych fanów *F1* i dzięki nim stworzyliśmy fundamenty. Resztę ułatwiła wielka porcja danych technicznych przekazana przez FOA (Formula One Administration) oraz stajnie wyścigowe. To obejmuje wzory na bolidach, mapy i profile tras, dane na temat osiągów pojazdów i umiejętności kierowców.

Czy należycie do fanatyków, którzy muszą przejechać się po torze testowym, by sprawdzić, jak wygląda prawdziwe sterowanie?

Cóż, trzeba się czasami rozerwać, nieprawdaż? Tak, kilkoro z nas (w tym ja) było ostatnio na Silverstone, by wyczuć sterowanie i dynamikę prawdziwych bolidów. Najpierw przejechaliśmy się Lotusem Elises wysłuchując instrukcji i rad, a potem zrobiliśmy kilka kółek bolidami Formuły 1. To brudna robota, ale ktoś ją musi zrobić (żartowniś – PSM). Teraz już tylko pozostał nam start w prawdziwym wyścigu – czy czyta to ktoś z McLarena?

Kto twoim zdaniem zdobędzie mistrzostwo w najnowszym sezonie?

Jako urodzony optymista typowałbym pierwszą trójkę tak: Alex Zanardi, Rubens Barrichello i Ralf Schumacher. Schodząc na ziemię, sądzę że David Coulthard ma spore szanse ze swoim szczęściem i postawą.



WIP3OUT

Migając na ekranie telewizora stojącego w biurze w Leeds (Wielka Brytania), futurystyczny napis głosi: „Powrót gry, która rozpoczęła całą erę". *Wipeout* wraca, ale czy Psygnosis jest w stanie trzeci raz stworzyć totalną bombę? Jesteśmy tu, by się tego dowiedzieć...

Ze wszystkich tytułów, jakie przez cztery lata zaszczyciły swoją obecnością PlayStation, *Wipeout* należał do najbardziej zapierających dech w piersiach. Było tam wszystko, czego oczekiwaliśmy po nowym pokoleniu gier wideo – futurystyczne pojazdy, prędkość, świetna ścieżka dźwiękowa... Wszystko to w połączeniu z perfekcyjnie przeprowadzoną strategią marketingową spowodowało, że Wipeout stał się najłatwiej rozpoznawalnym symbolem naszej konsoli. Ta gra sprawiła, że wiele osób, którym nigdy nie przyszło do głowy, by kupować maszynkę do gier, pognało do sklepów po PlayStation. Tytuły takie jak Wipeout miały niebagatelny wkład w powstanie kultowej otoczki wokół PlayStation, uczynienie z niej elementu stylu życia i stanie się obecną potęgą. Reszta, jak mówią, to już historia.

Gra nie ustrzegła się kilku niedociągnięć, była też za trudna, ale dzięki Designers Republic stała się kultowym cackiem. Firma ta zaprojektowała wystrój bolidów, loga teamów i przeróżne symbole towarzyszące grze.

W takich okolicznościach przyrody kontynuacja nie była niespodzianką. Psygnosis wydała ją rok później pod nazwą *Wipeout 2097*. Tym razem najbardziej rzucała się w oczy orgia kolorów, doskonale pasująca do wybornej ścieżki dźwiękowej, na której wśród innych gwiazd wystąpiła grupa Prodigy. Technicznie kontynuacja była krokiem naprzód – animacja była płynniejsza, a trasy bardziej zróżnicowane. Ciągle jednak do sięgnięcia po laury potrzebne były nieprzeciętne umiejętności. Wielu „niedzielnych graczy" nadal twierdziło, że gra jest zbyt trudna. Zestaw broni był bardziej agresywny, a fraza „contender eliminated" stała się niemal przysłowiowa.

Dziś, cztery lata po premierze jedynki, u progu następnego milenium, na rynek zmierza trzecia część. Biorąc pod uwagę, że obecnie producenci gier wyczyniają z PlayStation ▶

Oficjalny Polski PlayStation Magazyn

POD LUPĄ | WIP3OUT

[1–2] **Nareszcie będzie można pograć na podzielonym ekranie.**

rzeczy, o których nie śniło nam się cztery lata temu, rodzi się pytanie: co killerzy z Psygnosis wymyślili tym razem? „*Wip3out* wciąż zachowuje klimat oryginału, ale oferuje dziesięciokrotnie więcej atrakcji", mówi Alan Raistrick, główny producent gry. „Na przykład tory składają się z 400 sekcji, czyli są o wiele dłuższe niż w *Wipeout 2097*".

Ach, stara, dobra debata nad trasami. Wspaniałe tory budziły okrzyki zachwytu (a niektóre zakręty – wściekłości) w dwóch pierwszych częściach. Czy możemy spodziewać się więcej tego samego? „W zasadzie tak", mówi grafik, Nicky Westcott. „Popracowaliśmy nad strukturą torów. Ich kształty są teraz bardziej wygładzone i wyścig przebiega płynniej. Naszym zdaniem bardziej pasuje to do Wipeouta i jego antygrawitacyjnego bujania. Chodzi o to, że teraz dużo rzadziej zwalniasz!" Proces tworzenia nowych torów był bardzo prężny i owocny – każdy wprost tryskał pomysłami. W wyniku tego powstało 20 projektów, które zatestowano niemal na śmierć na enginie *Wipeouta 2097*. „Na końcu tego procesu podjęliśmy demokratyczną decyzję, by odrzucić 12 tras i zostawić osiem najlepszych. Tę ósemkę zainstalowaliśmy pod nowym enginem", opowiada Nicky. Czy są szanse na ukazanie się w jakiejkolwiek postaci tej odrzuconej dwunastki? „Kto wie? Może pojawią się w formie dodatku".

Pierwsza część *Wipeout* nie ustrzegła się kilku niedociągnięć, była też za trudna, ale dzięki Designers Republic stała się kultowym cackiem.

A zatem mamy osiem tras, które spece z Psygnosis dodatkowo wygładzili, by było łatwiej po nich śmigać. A czym będziemy śmigać? „*Wip3out* rozgrywa się 50 do 100 lat później. Poprawiła się technologia, więc i bolidy zachowują się lepiej. Nie chcieliśmy, by wszyscy wybierali team Feisar", mówi główny projektant, Wayne Imlach. Pewien problem w dwóch pierwszych częściach stanowiła inteligencja konsolowych bolidów. Wyglądało na to, że ich zachowanie nie zostało do końca przemyślane. „To prawda", przyznaje główny programista, Neil Paterson. „Zdawaliśmy sobie sprawę, że jednym z największych problemów poprzedniczek był fakt, iż inne statki nie zachowywały się tak, jak mogłyby w realnym świecie. Zawsze podążały optymalnym torem niezależnie, jak bardzo był zagmatwany, zwykle wystrzeliwały od razu do przodu i musiałeś je potem doganiać. W najnowszej części udało nam się zakodować bardziej realistyczny engine z fabrycznie wpisanym marginesem błędu. Bolidy rywali nie wyrabiają się na zakrętach, uderzają o ściany, a nawet zwalniają na trudniejszych fragmentach. To czyni ich jazdę bardziej realistyczną". A czy zamknięcie usta malkontentom, którzy narzekali, że poziom trudności w grach *Wipeout* wzrasta zbyt raptownie? Pierwsze trasy są dość łatwe, a po nich od razu następują tory „nie do przejścia". „Tak, zdaje się, że zdołaliśmy się tego pozbyć", kontynuuje Neil. „Kiedyś dostaliśmy kasetę wideo z zapisem przejazdu trasy. Przysłał ją gość z Ameryki, który tyle grał w Wipeouta, że pokonywał tor niemal perfekcyjnie. To wideo bardzo nam pomogło, ponieważ: a) pokazało, że jednak można, i b) mogliśmy prześledzić, jakie pomyłki robi bardzo dobry gracz i dodać je do algorytmów sterowania konsolowymi maszynami".

Super! A zatem, czy możemy wreszcie pograć? Siadamy w obrotowym, skórzanym fotelu i bierzemy do ręki kontroler. Pierwsze wrażenia? Rozgrywka nadal jest szarpana jak kiedyś. Większość czasu spędzamy z no-

[1] **Bez wątpienia, wkrótce ujrzymy te wzory na koszulkach i plecakach.** [2–4] **Jak widać, Designers Republic i Psygnosis tym razem użyli odcieni szarości, brązu i granatu, by nadać grze poważniejszy klimat.**

RUSZA ORKIESTRA

WIPEOUT

Premiera: Październik '95

W*ipeout* była pierwszą produkcją Psygnosis na PlayStation. Była świetna, od razu ustanowiła wysoki standard gier na tę konsolę. Wipeout to synonim PlayStation. Choć po latach gra pojawiła się również na Segę, peceta i N64, to jest ona nierozerwalnie związana z konsolą Sony. Premiera była spektakularna i z pełnym szacunkiem zaczęliśmy krążyć po niesamowitych trasach. Nagle gry wideo stały się modne, a na soundtracku do *Wipeout* pojawiły się gwiazdy typu Orbital czy Leftfield. Jeśli chodzi o rozgrywkę, jest naprawdę ciężko. Gra wybacza graczowi mniej niż jej kontynuacja, gdzie możesz często obijać się o bandy.

To udana produkcja, zdecydowanie lepsza niż wiele gier, które starały się ją później naśladować. Ocena PSM: 8/10

[1] „Red 5, standing by..." Jeśli marzysz o odtworzeniu nalotu na Gwiazdę Śmierci ze *Star Wars*, *Wip3out* da Ci tego namiastkę. [2] Cel w polu widzenia, pociski wystrzelone. [3] Wielokolorowe ślady. [4] Energościana.

sem we wszystkich okolicznych barierkach i ścianach, odbijając się od nich jak kulka w pinballu. Nic to – próbujemy jeszcze raz. Analogowy joypad powoduje, że sterowanie jest płynniejsze. Druga próba przebiega bardziej pomyślnie – pompujemy powietrznymi hamulcami pokonując zakręty. Nagle tuż przed naszym nosem tor rozdziela się na dwie drogi. Co do diabła??? Alan chichocze na fotelu obok: „Tak, zrobiliśmy masę takich rozjazdów. Doda to sporą dawkę strategii do gry (chyba taktyki – PSM). Jest kilka dróg, jedna z nich jest skrótem, inna z kolei jest gratką dla agresywnych graczy. Gdy nią polecisz, zbierzesz mnóstwo uzbrojenia i będziesz mógł stać się naprawdę agresywny. Inna nitka z kolei to okazja do popędzenia z wielką prędkością". Po przełknięciu tej niespodzianki lecimy dalej. Trasa zamienia się w szalony tunel. Dość łatwo w nim manewrować, ale za to uczucie, kiedy lecimy szybciej i szybciej przez koncentryczne pierścienie, jest wspaniałe. Porównywalne z tym, kiedy grając w jedynkę po raz pierwszy wyskoczyliśmy w powietrze z wielkiej platformy. Żołądek w przełyku.

Oprócz wszystkich tych wspaniałości gracze mogą się spodziewać po *Wip3out* wysypu arsenału. Jest nasza ulubiona piątka z *Wipeout 2097*, ale została przerobiona. „Multirakieta z *2097*", mówi Alan, „została zmieniona i teraz każdy z pocisków celuje indywidualnie. A zatem jeśli masz przed sobą trzech rywali, możesz każdemu posłać jedną rakietę. A jeśli leci tylko jeden, dostanie wszystkimi trzema pociskami". Jest także siedem nowych rodzajów broni, na przykład energościana. Zostawiasz to cudo na torze i powstaje pole siłowe, przez które Ty i zawodnicy z Twojego teamu bez problemów przelatują, ale inni doznają bolesnej niespodzianki.

Nowe uzbrojenie wnosi wiele taktyki do wyścigu. „Na przykład, przeprowadziliśmy wyraźny podział na broń ofensywną i defensywną. Jeśli wlecisz na pole z obronną dopałką, taką dostaniesz. A jeśli trafisz na pad z bronią ofensywną...", wyjaśnia Wayne. „Innym przykładem jest hiperprzyspieszenie.

Elementem, który zdecydowanie oddala *Wip3outa* od poprzedniczek, jest tryb multiplayer, który jakimś cudem udało się specom z Psygnosis wtłoczyć do gry bez większych strat. Poprzednie dwie części oferowały tylko tryb połączonych link kablem konsol, teraz mamy podzielony na dwie części ekran. Co ciekawe, gra we dwoje wcale nie spowalnia animacji. „Szczerze mówiąc, opracowanie trybu dla dwóch graczy było niesamowicie trudne", przyznaje Neil. „Ale udało nam się. Co więcej, zrobiliśmy to w prawdziwym widescreenie, więc aspekty obrazu są prawidłowe". Że co? „Oznacza to, że kiedy ekran dzieli się na dwie części, obrazy ►

PĘDZIMY DALEJ

WIPEOUT 2097

Premiera: Październik '96

Pierwsza część ustawiła Psygnosis w pozycji jednej z najważniejszych europejskich firm software'owych na rynku PlayStation. Ale wiadomo, że pierwsze miesiące były poznawaniem możliwości nowej konsoli i wydane wtedy gry nie były idealne. I nie wykorzystywały nawet połowy możliwości szarego pudełka. Poza tym *Wipeout* okazała się zbyt trudna. Gracze odwiedzali wszystkie bandy, nie mogąc się rozpędzić. Dlatego po roku ujrzała światło dzienne gra *Wipeout 2097*. Pozbawiona wad poprzedniczki była niemal perfekcyjna. Miała więcej tras, więcej bolidów, więcej uzbrojenia i jeszcze płynniejszą animację.

Nieśmiertelny klasyk. Instrumentalna wersja Firestartera grupy Prodigy podkreślała dynamiczny i agresywny charakter tego wyścigu. Co ciekawe, płyta audio ze ścieżką dźwiękową gry ukazała się w sklepach muzycznych.

Ocena PSM: 9/10

Trasa zamienia się w szalony tunel. Dość łatwo w nim manewrować, ale za to uczucie, kiedy lecimy szybciej i szybciej przez koncentryczne pierścienie, jest wspaniałe.

Wciśnij odpowiedni przycisk, a wykonasz skok naprzód, ale za cenę porcji własnej energii". Wygląda to jak redukcja biegu w samochodzie przed wyprzedzaniem. „Innym problemem, jaki dostrzegliśmy w poprzednich tytułach, były miejsca odnawiające energię, podejmuje Neil. „Poprzednio wiązało się to ze sporą stratą czasu. Teraz możesz przelecieć przez nie szybko i otrzymać małą porcję energii, albo zwolnić i naładować się do pełna". W przypadku tworzenia kontynuacji dobrej gry najbardziej liczy się masa tych drobnych pomysłów na poprawki i dodatki. Wygląda na to, że chłopcy z Psygnosis spędzili mnóstwo czasu dyskutując i szkicując nowe idee, a potem najlepsze z nich zawarli w grze.

w oknach nie zostają rozciągnięte i nadal mają kwadratowe piksele, tak jakby były wyświetlane na dwóch oddzielnych telewizorach".

Oczywiście, bogactwo trybów gry dorównuje innym wyścigom na rynku – jest kilka typów konkurencji, pełen sezon ze wszystkimi ośmioma torami, jest nawet deathmatch dla brutali. Alan wyjaśnia: „Chcieliśmy uczynić grę bardziej otwartą, elastyczną i upewnić się, że jej głębia jest porównywalna z innymi wyścigami obecnymi na rynku".

Dwie pierwsze części Wipeouta były (i pod wieloma względami są do tej pory) graficznymi majstersztykami. Chyba dość ►

POD LUPĄ | WIP3OUT

1

2

3

4

[1–3] Cudowne, nieprawdaż? Latanie na antygrawitacyjnej poduszce z zawrotną prędkością. Składanie się w zakręt... BANG! Prosto w ścianę. Contender eliminated.

trudno było ulepszać ten element *Wip3outa*? „Bardzo podrasowaliśmy graficzny engine. Właściwie jedyną rzeczą, jaka nie została zmieniona, jest dynamika bolidów. Chcieliśmy zachować to antygrawitacyjne uczucie i płynność, dzięki którym oryginał był tak dobry", wyjaśnia Neil. Ale poza specyficzną bezwładnością statków są tutaj wszystkie najmodniejsze bajery, w stylu wielokolorowych śladów za silnikiem, odbijających otoczenie powierzchni i replayów ze zmienną perspektywą. Ale największym osiągnięciem jest to, jakimś cudem zdołali zmusić to wszystko do działania w podwyższonej rozdzielczości. Co to oznacza w praktyce? „Szczegóły scenerii widać nawet na drugim planie, na horyzoncie nie ma „zupy z pikseli", a efekt nagłego pojawiania się obiektów przy trasie praktycznie nie istnieje. Te zalety bardzo się przydają w nowym Wipeoucie z powodu wielkich prędkości, z jakimi się poruszasz", mówi Alan. Wczesna wersja, w jaką graliśmy, pokazuje, iż wszystko działa bardzo dobrze. Pojawia się kilka niedoróbek, ale w pełnej wersji ma ich już nie być. Dzięki zaletom zestawu Sony o nazwie Performance Analyzer, twórcy Wip3outa mogą sprawdzić, jak bardzo zbliżyli się do idealnej animacji. „Analyzer mierzy liczbę i prędkość wieloboków rysowanych na ekranie w określonej ramie czasu", wyjaśnia Neil. „Wypróbowaliśmy go na kilku ukończonych torach i praktycznie nie było efektu nagłego wyskakiwania obiektów. Oznacza to, że nasza gra działa szybciej niż jakakolwiek konkurencja".

Kolejny raz do wsparcia gry została zatrudniona firma Designers Republic. Tym razem próbowali stonować jaskrawą kolorystykę z *W2097* i nadać grze nieco mniej krzykliwy klimat.

Obecnie pracujemy z Sashą. Dostarczył cztery – pięć utworów. Wypadło to znakomicie, bardziej jak ścieżka dźwiękowa do filmu.

„Projekty są bardzo minimalistyczne. To nasza filozofia designu. Dążymy z Designers Republic do przejrzystych, futurystycznych, gładkich i opływowych elementów", mówi Wayne. Wynikiem tego jest co nieco mroczny klimat gry. Ciemnobrązowe i szarogranatowe elementy zastąpiły neonową żółć i świecący błękit. Gdyby *Wipeout 2097* porównać do płyty *Fat of The Land* Prodigy, *Wip3out* byłby czymś w rodzaju *Pre-Millennium Tension* Trickiego.

A właśnie: ze wszystkich gier na PlayStation, seria *Wipeout* miała najsłynniejszą muzykę. Prodigy, Chemical Brothers, Future Sound Of London czy Orbital – takie sławy pojawiły się w soundtracku do dwóch pierwszych części. *Wip3out* kontynuuje tę tradycję, ale idzie w nieco innym kierunku. „Tym razem chcieliśmy pozyskać kogoś innego", mówi Alan. „Obecnie pracujemy z Sashą. Dostarczył cztery – pięć omówionych wcześniej utworów, czego jak dotąd nie robiliśmy. Wypadło to znakomicie, bardziej jak ścieżka dźwiękowa do filmu. Gdy *Wip3out* się ukaże, Sasha wyruszy także na promującą grę trasę". The *Wip3out* Tour? Klubowe szaleństwo połączone z graniem? Toż to raj! Ach, niech już wreszcie wyjdzie ta gra...

VIVA LA REPUBLIC...

Ian Anderson z urzędującej w brytyjskim Sheffield firmy wzorniczej Designers Republic powiedział kiedyś, że każdy, kto używa terminu „rave graphics", powinien trafić przed sąd projektantów. Wielbiciele fraktali, strzeżcie się... Ten sam człowiek pomógł zrewolucjonizować prezentację gier wideo.

Przed *Wipeoutem* firma znana była głównie z okładek albumów gwiazd nowej elektroniki, takich jak Orb, Aphex Twin czy The Shamen. Po zaprojektowaniu wzorów do *Wipeoutów* stworzyli także kolekcję gadżetów i ubrań związanych z serią. Znakiem rozpoznawczym DR jest specyficzna estetyka: surowe, rozmazane symbole i ikony umieszczane są na tłach pełnych typograficznych znaków i odnośników, tworząc futurystyczne hybrydy. W sposób dosłownie genialny wyczuli ducha wyścigów *Wipeout* i w *Wip3out* nie będzie inaczej. Wzory będą bardziej stonowane kolorystycznie, ale zachowają ten premilenijny, odczłowieczony klimat.

WRZUĆ MONETĘ

PSM ODWIEDZIŁ FIRMOWY SALON GIER NAMCO W LONDYNIE, BY PRZEKONAĆ SIĘ, W CO BYĆ MOŻE JUŻ NIEDŁUGO BĘDZIEMY GRAĆ NA PLAYSTATION (LUB PSX2).

Tekken Tag Tournament

Prop Cycle

Alpine Racer 2

Time Crisis 2

Tokyo Wars

Point Blank 2

Brzeg londyńskiego odcinka Tamizy przyciąga spacerowiczów. Pełno tam niespiesznie maszerujących par, utykających starców i staruszek, hałasujących dzieciaków i ptaków. Chłodna bryza znad wody łagodzi nieco upał. Robi się naprawdę romantycznie. Ale nie dajmy się zahipnotyzować falującej wodzie, przybyliśmy tu w zupełnie innym celu. Znajdujemy się w pobliżu westminsterskiego mostu. Idziemy w stronę National Film Theatre, potem mijamy London Aquarium i skręcamy w lewo.

Nowofalowy, elektroniczny pop atakuje nasze uszy, ale nie zwracamy na to zbytniej uwagi, bowiem nasz wzrok spoczywa na czymś, co wygląda jak tysiąc migających mieczy świetlnych podwieszonych pod sufitem. Totalna mieszanina małych i ogromnych ekranów, oślepiająca eksplozja płatnych fantazji. Gracze obu płci, w każdym wieku i o różnych kolorach skóry gromadzą się wokół automatów czekając na swoją kolej. Na swoją szansę. Na pozycję na liście najlepszych. A nad tym wszystkim unosi się chór donośnych głosów. Nie są to jednak głosy ludzkie – to krzyczą maszyny, zabiegając o uwagę graczy.

Oto Namco Station. Ponad trzy tysiące metrów kwadratowych wirtualnych przyjemności. Ponad 200 automatów, a oprócz tego technologiczne kręgle, basen i arena z elektrycznymi samochodzikami. Świątynia rozrywki – mały wycinek Blackpool w centrum Londynu. A może znacznie więcej? Przegląd wspaniałości ukrytych w tym salonie gier Namco może dużo powiedzieć o przyszłej ofercie tej firmy na PlayStation. To szansa na pogranie już dziś w tytuły, których ostatecznym celem (jak w przypadku Tekkena, Ridge Racera czy Time Crisis) jest PlayStation, a kto wie – może nawet PlayStation 2...? To trzeba sprawdzić.

Na rekonesans wyruszają dwaj redaktorzy PSM: Stephen Pierce (specjalizacja: strzelaniny z lightgunem i picie bourbona) oraz Dan Mayers (specjalizacja: wyścigi i permanentne bycie wysokim). ▶

WIELKIE DZIĘKI DLA NAMCO STATION, COUNTY HALL, RIVERSIDE BUILDING, WESTMINSTER BRIDGE ROAD, LONDON, SE1 7PB, UK

KROCIE ATRAKCJI

▶ Obsługująca Namco Station Claudia sugeruje pierwszy przystanek – *Tekken Tag Tournament*. Nabija serię darmowych kredytów i oddaje automat w ręce PSM. Jak sugeruje tytuł, jest to Tekken + tag-teamy (pary zawodników wymieniających się w czasie walki). Najprawdopodobniej *TTT* będzie fundamentem dla nowej części Tekkena na PlayStation. Pierce-san zaczyna nieźle. Jego bezwstydna taktyka wybierania najbardziej oczywistych zawodników i posługiwania się kilkoma najprostszymi ruchami okazuje się skuteczna. Kontrowersyjna para Dana – Nina plus Gun Jack – nie radzi sobie z rakietowymi rękami Foresta Law. Jednakże po wybraniu świeżej pary – Lei i Law – i wczuciu się w łatwe do przewidzenia, proste zagrywki Pierce'a, Mayers przechyla szalę zwycięstwa na swoją stronę. Nadgarstki bolą, ale końcowy wynik 3:2 dla Dana w pełni to wynagradza.

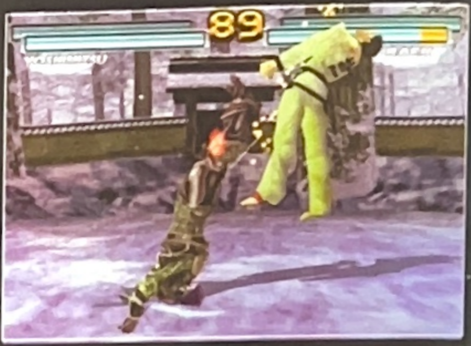
Od razu widać jak na dłoni ironię nierozerwalnie towarzyszącą takim miejscom. Pieniądze są tutaj wymieniane na zabawę, ale nie bez małej denominacji. Nikt nikomu nie nadskakuje w tej cyfrowej świątyni. Konsekwencją tego jest wyraźny podział wśród gości salonu na tych, którzy wymiatają, i na mniej doświadczonych „oglądaczy". Nonszalancki, mniej zaangażowany gracz nie zagrzewa zbyt wiele czasu przy automacie. Zostaje błyskawicznie zrównany z ziemią przez killera-zawodowca, który najwyraźniej spędza tu całe życie. Nie zamierza stracić kolejnej porcji drobniaków na własną rzeź, z której nie ma przyjemności. Automat jest oblężony, więc samodzielne ćwiczenia nie wchodzą w grę. Pozostaje więc zaglądanie kolejnym killerom przez ramię.

Przedstawiciele drugiej grupy (tej grającej) wydają się z kolei przyklejeni na stałe do swoich ulubionych automatów. Mają kieszenie wypchane przygotowanymi wcześniej drobniakami, monety pompowane są ciągle do maszyn, które w zamian wylewają najwyższej jakości elektroniczną rozrywkę. To jest jak zastrzyk do umysłu, a strzykawka wypełniona jest krzykliwymi kolorami, stanowczymi ruchami i agresywnymi dźwiękami. Przerwa nie wchodzi w rachubę. Przynajmniej dopóki nie skończą się pieniądze.

Pojedynek redaktorów PSM przenosi się na stoki gry *Alpine Racer 2*. Wypinając wspólnie swoje miednice na plastikowych podestach-sterownikach, duet Pierce/Mayers wzbudza pomruki zachwytu (a może litości?) wśród przechodzących ludzi. Po jednym zwycięstwie na głowę i pora ruszać dalej. „I tak uważam, że jesteś o wiele gorszym narciarzem", cedzi przez zęby Pierce, po czym ulatnia się na koktajl mleczny i papierosa.

TEKKEN TAG TOURNAMENT

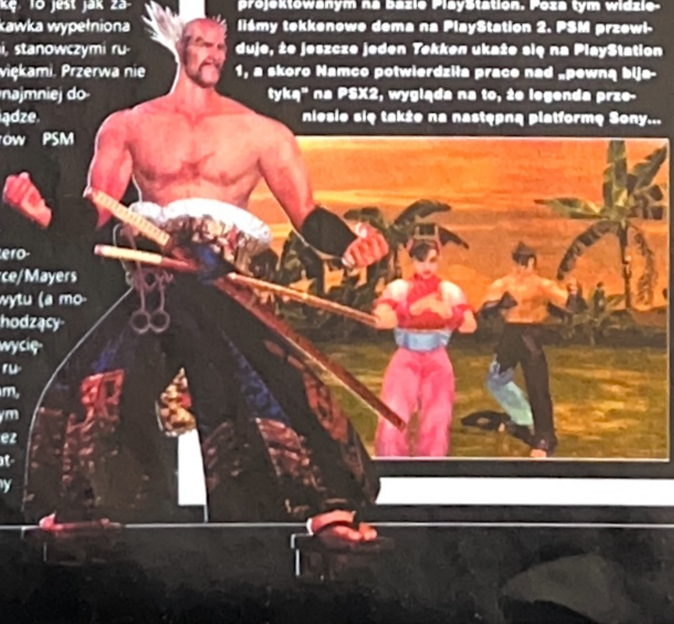
Co jest grane?

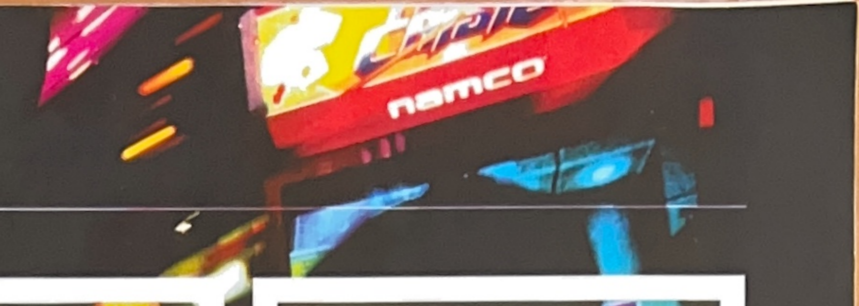


Graliśmy na automacie testowym, który oferował *TTT* ukończoną w 50%. Następnego dnia po naszej wizycie automat odleciał do Japonii po kolejną porcję elektronicznych podzespołów. *TTT* obecnie wygląda bardzo podobnie do *Tekkena 3* i jest określany jako *Tekken 3,5*. Gra oferuje 20 postaci znanych z *T2* i *T3*. Z dwójki są m.in. Ganryu i Baek, zaś z „trójkowych" bohaterów są takie sławy, jak Law, Nina i Yoshimitsu. Wybierz parę ulubionych postaci i walcz jedną z nich jak w poprzednich częściach. Gdy niebieski pasek energii Twojego wojownika zacznie się niebezpiecznie kurczyć, wciśnij specjalny, piąty przycisk, by wprowadzić na ring drugą postać. Wymiana zawodników jest natychmiastowa: jeden znika, drugi się pojawia. Wygląda to tak niedorzecznie, że wywołuje atak śmiechu, ale walory taktyczne są ogromne: możesz przełączać postaci w pół ruchu, tworząc nieskończone combosy. Możesz wyskoczyć w powietrze jedną postacią i po zamianie w powietrzu wykonać efektowny kopniak drugą. Mniam!

Wyjdzie na PlayStation? Na 99%

***Tekken Tag Tournament* nadal działa na automacie zaprojektowanym na bazie PlayStation. Poza tym widzieliśmy tekkenowe dema na PlayStation 2. PSM przewiduje, że jeszcze jeden *Tekken* ukaże się na PlayStation 1, a skoro Namco potwierdziła prace nad „pewną bijatyką" na PSX2, wygląda na to, że legenda przeniesie się także na następną platformę Sony...**





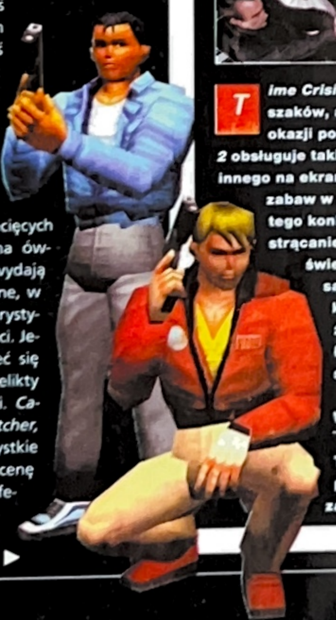
ZNAK CZASÓW

W jakiś zadziwiający sposób automaty z grami mają moc zmieniania dorosłych facetów w dzieciaki. Typowy bywalec salonów gier nie jest już groteskowym młodziakiem z bogatym życiem tętniącym na skórze twarzy, otoczonym mgiełką płynu po goleniu i z fryzurą zdradzającą zamiłowanie właściciela do nadużywania żelu do włosów. O nie — obecnie walcząc o pozycję przy automacie napotkasz na typ ustawionego w życiu dwudziestokilkulatka, eleganckiego i przy kasie. Ma wolny weekend, więc wpadł do salonu ze swoją młodą rodziną. Automat nie rozróżnia stylu ubierania się, wieku czy zamożności gracza. Każdy — kobieta czy mężczyzna, w wieku 19 czy 90 lat — może wziąć w dłoń różowy, wibrujący, plastikowy pistolet i rozwalić kilku pikselowych gangsterów dowolnie się przy tym zachowując. I nikogo to nie dziwi, nikt nie przejmuje się, że może wygląda głupio, może nie wypada itp. Tak jest — na tę opłaconą z góry chwilkę zostajesz zredukowany do postaci śmiejącego się, beztroskiego dziecka i możesz zachowywać się tak głupio, jak chcesz. I co do diabła w tym złego?

„To jest niedorzeczne!", krzyczy Mayers, gdy Pierce wygrywa w *Point Blank 2*. Próbują drugi raz i wynik jest ten sam. Para przerośniętych dzieciaków, G-Cony i szybka akcja: wceluj-w-to, zestrzel-tamto. Super. W tej grze Pierce okazuje się doskonałym strzelcem, zaś Mayers... Ujmijmy to tak: gdyby dostał się do policji, wykonywałby papierkową robotę.

GP5000 World Championship, wyścig motocyklowy boleśnie ujawnia braki zespołu PSM. Gra się siedząc na naturalnej wielkości modelach motocykli, składając się całym ciałem do zakrętów i mądrze operując hamulcem. To nie *Ridge Racer Type 4*. Dziennikarze, dla których jedynym fizycznym ćwiczeniem na codzień jest podnoszenie kubka kawy do ust, wypadają koszmarnie. Mayers kończy na siedemnastej pozycji, zaś wlokący się na szarym końcu Pierce cedzi coś pod nosem i zsiada z atrapy motocykla pozostawiając wirtualną maszynę jadącą gdzieś po manowcach. Znika, by pocieszyć się porcją nikotyny.

Zapamiętane z dziecięcych lat godziny spędzone na ówczesnych automatach wydają się odległe o lata świetlne, w porównaniu z tą futurystyczną jaskinią przyjemności. Jednak wystarczy rozejrzeć się uważniej, by znaleźć relikty automatowej przeszłości. *Camel Prize Racer, Key Catcher, Drill-O-Matic* i inne - wszystkie gotowe ożyć za niższą cenę niż reszta, ale i mniej oferujące. Manowce rozrywki. Atrakcje dla wzdychających do „sta- ▶



TIME CRISIS 2

Co jest grane?

Agresywna, ultrabrutalna misja zniszczenia. Tak jak jedynka, *TC2* jest widzianą oczyma bohatera strzelaniną z użyciem plastikowego pistoletu, którym celuje się w ekran. Jednoosobowa (lub dwuosobowa, w trybie współpracy) armia ściera się z setkami uzbrojonych przeciwników w zróżnicowanych scenariuszach. Tym razem mamy także motorówkowe szaleństwo oraz aleję pełną biegających bossów i wybuchających beczek.

Wyjdzie na PlayStation? Na 90%

Co prawda, obecnie nie ma żadnych informacji na temat konwersji *Time Crisis 2* na PlayStation, ale tylko głupiec mógłby skreślić możliwość ukazania się kontynuacji na konsolę Sony. Pozostaje tylko kwestia: na którą. Nasz typ? Zdaniem PSM *Time Crisis 2* jest tak piękna, że tylko możliwości PlayStation 2 mogą oddać jej sprawiedliwość.

POINT BLANK 2

Co jest grane?

***Time Crisis 2* jest grą dla zwyrodniałych starszaków, ale dlaczego pozbawiać maluchy okazji postrzelania do ekranu? *Point Blank 2* obsługuje takie same G-Cony, ale wyświetla co innego na ekranie. Kilka popularnych, prościutkich zabaw w celowanie pozostało, doszły do tego konkurencje typu strzyżenie owiec czy strącanie podskakujących postaci. To wnosi świeży powiew do kontynuacji. Wciąż są tutaj złośliwe zadania typu „tyle kul, ile celów" oraz nieźle wyważony balans między strzelaninami a łączącymi je przerywnikami. I nadal sprawia to niemałą frajdę.**

Wyjdzie na PlayStation? Na 100%.

Tu sprawa jest jasna — gra jest zapowiadana i niedługo jej recenzja zagości w PSM.

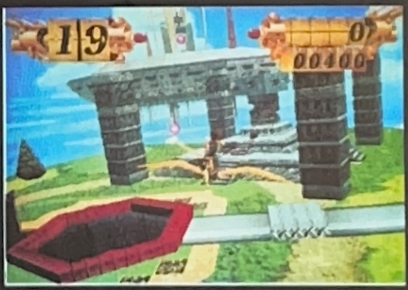
PROP CYCLE

Co jest grane?

Główną atrakcją w tej mieszaninie latania i zbierania balonów jest kontroler. To żółta atrapa pojazdu jednośladowego (skrzyżowanie motocykla z rowerem). Na ekranie przed sobą widzisz swojego bohatera. On siedzi na mutacji roweru, tylko dodatkowo ma zamocowane smocze skrzydła i pojemniki z gazem — to one mają utrzymywać wehikuł w powietrzu. A więc pedałujesz, tarmosisz kierownicę i zbierasz balony tylko dlatego, że tam są. Zabawne, gdy stoisz z boku i patrzysz; nawet fajne, gdy grasz, ale tylko raz. Zabawa w Prop Cycle to wyczerpujące ćwiczenie fizyczne. Palacze i grubasy mogą dostać zawału :).

Wyjdzie na PlayStation? Na 25%

Gra, która jest niejako tylko dodatkiem do imponującego kontrolera, raczej nie będzie hitem na rynku konsolowym.



ANALIZA | NAMCO STATION

[illegible]ch, dobrych czasów", kiedy próby osadzenia zbyt małego pierścienia na zbyt wielkim cylindrze, by wygrać azbestową maskotkę, były szczytem marzeń. Namco Station oferuje także i te atrakcje, ale PSM zaobserwował niewielkie zainteresowanie nimi. Tak naprawdę - żadne.

WSZECHŚWIAT MOŻLIWOŚCI

Wracamy do multiautomatowego pojedynku. Naprawdę śmiesznie się robi, gdy nasze duo postanawia zagrać w *Prop Cycle*. W tej grze lata się dziwnym wehikułem, pedałując na motocyklopodobnej atrapie. Przerośnięte kończyny Mayersa dają o sobie znać, gdy ten próbuje sterować latadłem i trafiać w kolejne balony: w zasadzie mógłby skręcać kolanami, bowiem i tak uderza nimi o kierownicę. Dla kontrastu, nędzne wypustki Pierce'a pozwalają mu pewnie sterować pojazdem. Atrapa jest dla niego wystarczająco długa, by strącanie balonów było lekkie, łatwe i przyjemne. Kolejne zwycięstwo w kieszeni, jednak jego autor zsuwa się z atrapy i przyjmuje embrionalną pozycję. „Wezwijcie karetkę", jęczy. „Chyba coś sobie naderwałem".

Pora na poważniejszy seans z *Tokyo Wars*. Czołgi, czołgi, masa czołgów... To proste: dostajesz czołg, Twój rywal też dostaje czołg i zostajecie przydzieleni do dwóch różnych drużyn. Twoim zadaniem jest kręcenie się swoim pojazdem po okolicy i strzelanie do wrogich maszyn. Zabawa jest przednia, a Mayers wydaje się stworzony do kierowania czołgiem. Szaleje po uliczkach, chowa się za budynkami, wyrasta spod ziemi i pakuje pocisk za pociskiem w tylne partie Pierce'a. Szybko staje się jasne, że nawet z większą liczbą czołgów, niż normalnie pozwala na to gra, Pierce jest beznadziejny. „Nie myśl sobie, że jesteś lepszy, po prostu jestem zmęczony", mruczy pod nosem.

Time Crisis 2 jednoczy walczące strony. Mayers i Pierce po raz pierwszy współpracują ze sobą. Ale nie wypada to najlepiej: Mayers podskakuje, robi odruchowe uniki i generalnie szaleje w stylu bohatera *Pulp Fiction*. Pierce natomiast ma już dosyć. Trzyma swój pistolet jak zdechłego kota, bez entuzjazmu. Jego zainteresowanie odpływa gdzie indziej, co odbija się na celności.

Po niezliczonych kontynuacjach Pierce rzuca klamkę i postanawia odpocząć od sztucznie wygenerowanego blasku. Odchodzi w poszukiwaniu promieni prawdziwego słońca. Mayers pozostaje, by samemu świętować zwycięstwo.

Zmiany, jakie nastąpiły w dziedzinie automatów do gier, są imponujące, ale chwilowe. Ekscytujące, ale nietrwałe. Jak rekordy wczorajszych zwycięzców, które zniknęły gdy wyłączono automat. Oczywiście, nadal najważniejszy jest człowiek, ale automat będzie otaczał przyjemnościami i wdziękiem tylko tych, którzy mają drobniaki w kieszeni. Gdy ich zabraknie, znika arcade'owa gościnność. Wybierasz kontynuację?

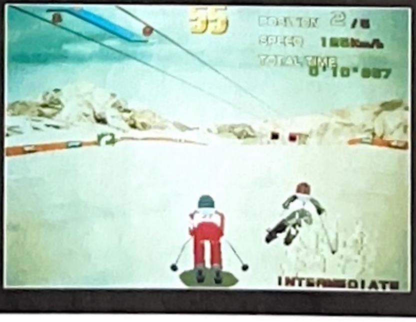
ALPINE RACER 2

Co jest grane?

Kolejny salonowy dziwoląg. Widocznego na ekranie narciarza kontroluje się za pomocą ruchomego podestu z rączkami symbolizującymi kijki. Trzymając rączki przyjmujemy pozycję zjazdową i wyginając się na prawo i lewo wykonujemy skręty. Wygląda to fantastycznie (szczególnie gdy przyglądasz się z boku) i choć wybór zawodników jest niewielki, a trzy tory zjazdowe nie zapewniają zbyt dużej żywotności, na automat jest to w sam raz. Gra jest szybka, zacięta i wyrozumiała dla użytkownika: nawet najgorszy upadek nie przeszkodzi w dogonieniu innych zawodników. Grając w *AR2* wyglądasz jak kretyn, ale ile z tego zabawy...

Wyjdzie na PlayStation? Na 68%

Gdyby Namco dodała w konsolowej wersji tryb replayów, być może *Alpine Racer 2* prześcignął konkurentów.



TOKYO WARS

Co jest grane?

Do czterech osób naraz może walczyć ze sobą w ciężkich czołgach. Drużyny „pojazdów dla prawdziwych muchos" kręcą się po zabudowanym terenie siejąc zniszczenie w szeregach wroga, a przy okazji obracając w ruinę miasto. Czołgami steruje się przyjemnie i prosto, zaś nieskomplikowana rozgrywka - zlikwiduj wraży czołg i pobierz z wraku porcję energii — doskonale się tu sprawdza. Nie bądź zdziwiony, gdy eksplodujesz, rozsypując po okolicy setki części.

Wyjdzie na PlayStation? Na 56%

To nie jest niemożliwe. Być może nie w dokładnie takiej postaci, ale pomysł jest przedni. Obecna PlayStation mogłaby mieć pewne trudności w popychaniu czterech czołgów naraz bez strat grafiki, ale specom właśnie poznającym tajniki PSX2 nie powinno to sprawić kłopotu. W końcu to Namco...

NA POCZĄTKU...

Matt i Trey, czyli jak gwiazdkowy wygłup doprowadził do światowego szaleństwa!

Trey Parker i Matt Stone poznają się nad soczystym kawałkiem wołowiny w stołówce Uniwersytetu Boulder w Colorado. Parker wyróżnia się w tłumie: podczas gdy większość studentów zajmuje się włażeniem w tyłki przedstawicielom przeróżnych bractw, Trey ma fioła na punkcie animacji i tworzy w domu wycinanki. Natychmiast przypada Stone'owi do gustu. Wkrótce postanawiają nakręcić wspólnie film (pełen absurdu a'la Monty Python) – *Cannibal: the Musical*.

Po skończeniu nauki Trey i Matt przenoszą się do Hollywood, chwytając się tam różnych zajęć, w tym robienia kreskówek. Jedną z nich jest stworzona w 1992 roku wycinankowa animacja *The Spirit of Christmas* – protoplaści postaci z *South Park* ożywiają śniegowego bałwana, który walczy z małym Jezuskiem.

Trzy lata później próbki twórczości Stone'a i Parkera trafiają w ręce Briana Gardena ze stacji tv Foxa. Zatrudnia on chłopców do wykonania krótkiej, gwiazdkowej animacji, która będzie rozsyłana jako świąteczna pocztówka wideo. Parker i Stone sięgają po *Spirit Of Christmas*, ulepszając postaci, ogólny wygląd oraz zmieniając fabułę. Bałwana zastępuje Święty Mikołaj, który walczy z Chrystusem o prawo do bycia symbolem Bożego Narodzenia. Na koniec zostaje wygłoszony cyniczny morał: w Bożym Narodzeniu najważniejsze są prezenty.

Filmik rozprzestrzenia się przegrywany na kolejne kasety wideo (trafia też do Internetu). Wiele będących „pod ręką" hollywoodzkich sław przyczynia się do tego, że o kreskówce zaczyna się mówić „w kręgach" (podobno George Clooney po obejrzeniu animacji wykonał ponad 150 kopii i rozesłał po znajomych). Gdy po jakimś czasie Parker otrzymuje pocztą od znajomego własne dzieło z dopiskiem „koniecznie musisz to zobaczyć" (kreskówka nie ma „listy płac"), uzmysławia sobie, że to był strzał w dziesiątkę.

W końcu stacja Comedy Central zatrudnia Treya i Matta do stworzenia serialu. *South Park* zachowuje swój wycinankowy charakter, ale jest już tworzony komputerowo. Kolejny raz procentuje popularność wśród sław: znani aktorzy godzą się na podkładanie głosów niektórych postaci. Serial podbija świat. Z najnowszych doniesień wynika, że szykuje się film pełnometrażowy (znów prawdziwe wycinanki zamiast komputera), w którym *South Park* walczy z najazdem Złych Kanadyjczyków...

Epizod II:

„Turniej wiedzy o *South Park*" – czyli triwia plus *Asteroids:* Chef's Luv Shack.

Chef's Luv Shack to druga gra o *South Park*. Co to będzie?

„Do czterech osób bierze udział w zabawie, wcielając się w Erica, Kyle'a, Stana lub Kenny'ego", mówi producent tej gry, Jules Watsham. „Na początku każdy rozgrywa rundkę turniejową. Chef zadaje kilka głupich pytań, które dotyczą *South Parku* albo tematów związanych z serialem – na przykład o sławnych aktorów tam występujących".

A zatem garść pytań na temat George'a Clooney i *Ostrego Dyżuru*?

„Na końcu każdej rundy turniejowej", kontynuuje Darrin, litościwie nas ignorując, „wszyscy gracze są przenoszeni do części zręcznościowej, gdzie walczą o punkty. Tu pojawiają się klasyczne, fajne podgierki. Dodatkowo czekają cię niespodzianki w stylu Pressure Round (z udziałem słynnej analnej sondy) lub Wheel Of Fortuitousness".

Jak właściwie funkcjonuje cała gra?

„To proste. Wybierasz liczbę rund, które chcesz rozegrać – dwie, cztery, osiem itd. Każda runda składa się z czterech pytań i minigierki, w którą wszyscy bawią się jednocześnie. Gracz, który na końcu ma najwięcej punktów, zostaje zwycięzcą. Jedynym sposobem na przejście CLS jest zagranie we wszystkie minigierki, zwycięzenie w nich, a także odpowiedź na wszystkie pytania turniejowe. A jest ich około tysiąca".

Minigierki? Czy pogłoski o ich naturze retro są prawdziwe?

„No cóż, tak, w pewnym sensie. Chef's Luv Shack zawiera kilka gier, które nawiązują do znanych automatowych klasyków. W *Asses In Space* gracz wciela się w role Terrance'a i Philipa i strzela do ass-teroid, co owocuje zabawnymi odgłosami pierdnięć!" A to oparte jest na...? „Errm, *Asteroids*. Tak sądzę".

„Beefcake to jedna z moich ulubionych podgier", kontynuuje Darrin. „Jest jeszcze Whack-A-Zombie-Pet i Eat This".

Jak dużo takich wynalazków udało wam się wtłoczyć do gry?

„Obecnie mamy 21–24 podgierki", wyjaśnia Jules. „Ale chcemy ich tyle, ile uda nam się zmieścić. Na razie więc nie wiadomo, ile będzie minigierek".

A to będą pełne wersje czy tylko małe wycinki?

„Wszystkie podgierki to pełne wersje, w zależności od rozgrywki każda może trwać od 30 sekund do minuty", kontynuuje Jules. „Naszym zdaniem zmusi to gracza do naprawdę szybkich działań".

A czy w tworzeniu gry brał udział sam Isaac Hayes (to on podkłada głos Chefa w serialu – RB)?

„Czy występuje? Oczywiście! Chef jest seksownym gospodarzem turnieju. Możesz się spodziewać wszystkich jego zagrywek znanych z serialu, w tym różnych seksualnych podtekstów".

Sounds like good lovin'. A co jest nagrodą za zwycięstwo w każdej minigierce waszego Chef's Luv Shack?

„Możesz sobie poskakać z radości".

Erm, taaak... Chyba już pora rzucić okiem na kartingowy wyścig w *South Park*. ▶

[1] A więc tak wygląda ass-teroida. [2] Na luv-o-metrze osiągnęliśmy szczyt. [3] Tucznik 4000 – coś dla prawdziwych pakerów. [4] Pluję na wasze zwierzęce groby!

POD LUPĄ | SOUTH PARK

▸ Epizod III:

„Mario Kart(man) – czyli zalety i wady ścigania się ulicami pewnego miasta w Colorado: *South Park Rally*.

Najpierw najważniejsza kwestia: czym *South Park Rally* będzie się różnić od innych kartingowych wyścigów?

„W większości wyścigów dobrze jest unikać kontaktów z innymi pojazdami, prawda?", mówi Doug, który nagle spoważniał. Jest producentem tej gry. „Ale naszym zadaniem w *South Park Rally* – a szczególnie w rozgrywkach multiplayer – było stworzenie okazji do tego, by gracze byli razem, kontaktowali się i rywalizowali ze sobą. Cały serial jest o kontaktach, interakcji dzieciaków, dlatego jako dodatek do zwyczajowych trybów stworzyliśmy około tuzin innych, w których gracze będą mogli bliżej ze sobą rywalizować.

Oto jeden z pomysłów, nad którym właśnie pracujemy: dzieciaki będą musiały chronić kurczaki przed gwałcicielem".

Tak jak w jednym z odcinków serialu?

„Dokładnie. Kto uratuje określoną liczbę kurczaków, zwycięża. Ale (i tu tkwi haczyk) zderzanie się z innymi pojazdami albo powodowanie innych wypadków powoduje utratę wszystkich kurczaków, które zebrałeś. Dlatego wszystko może się zdarzyć i wszyscy gracze mają szansę".

Dobry pomysł.

„Ta gra będzie cool", mówi Darrin, podejmując wątek. „Mamy sześć zaprojektowanych tras, wszystkie oparte na lokacjach z różnych odcinków serialu. Wszystko: od centrum miasta, po Sanktuarium Wielkiego Geja Ala. Tory są otwarte, więc zamiast grzać po szosie spokojnie możesz pojechać gdziekolwiek indziej, tworzyć własne skróty między domami, wzgórzami, drzewami, krowami... Możesz jechać dosłownie wszędzie, gdzie chcesz".

A jeśli chodzi o samochody: realistyczne sterowanie czy kreskówkowa prostota?

„Jeździ się nimi całkiem nieźle", mówi Doug. „Stworzyliśmy zaawansowany model fizyczny, który bierze pod uwagę takie rzeczy, jak waga, środek ciężkości czy ustawienia biegów. Spędziliśmy też sporo czasu na tuningu poszczególnych samochodów, więc nie tylko wyglądają, ale i prowadzą się inaczej. Ścigając się natrafiamy na różne nawierzchnie, widać na nich ślady opon i poślizgów".

Nareszcie poczuliśmy, że rozmawiamy z producentami gier. Zamierzacie dodać kilka oryginalnych elementów?

„Oparliśmy grę na świecie *South Park*, więc wypełniliśmy ją obszernym arsenałem niespotykanej broni", mówi Doug.

Słuchamy, słuchamy...

„Czekoladowe Słone Jaja Chefa – czy to brzmi znajomo? Niestety tak.

„A co powiesz na Meksykańską Żabę z Wytrzeszczem?"

Tak, chyba już chwytamy...

„Wszystkie najpopularniejsze postaci z *South Park* tu będą – Stan, Kyle, Kenny, Cartman i Chef", kontynuuje Darrin. „Będą też bohaterowie drugoplanowi, m.in. Wendy, przygłupi gliniarz, pan Korpus i inni".

Przez głowę przemyka nam wizja gokarta prowadzonego przez gadające kupsko, więc czym prędzej uciekamy ze świata analnych sond, wściekłych indyków i klnących dzieciaków.

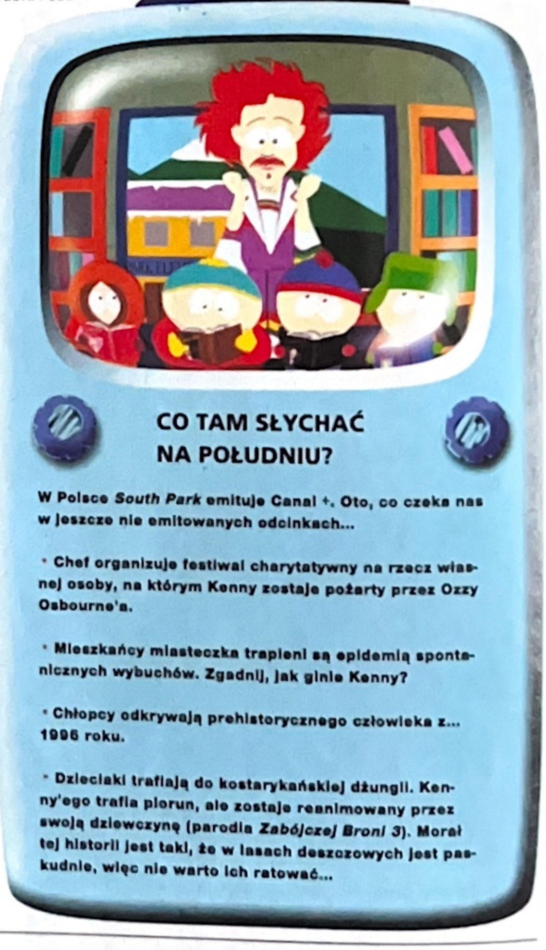
Tak przedstawiała się nasza wizyta w miejscu pracy ludzi, którzy tworzą trylogię South Park na PlayStation. Pozostało tylko jedno zasadnicze pytanie: czy te gry do czegoś się nadają? Ze zdziwieniem stwierdzamy, że chyba tak.

Nie ulega wątpliwości, że wszystkie trzy gry są wycelowane w fanów *South Park*, którzy będą cieszyć się z obcowania z ulubionymi postaciami. Ważne, że jest tam ten sam chory humor, co w serialu. Jednocześnie strzelanina *South Park* sprawdziła się na N64, niektóre minigierki w Chef's Luv Shack są oryginalne i oddają klimat serialu, a *South Park Rally* wygląda już prawie jak poważna gra. Zobaczymy jak poradzi sobie z silną konkurencją *Speed Freaks, Chocobo Racing* i *Crash Team Racing*.

Podsumowując: *South Park* to zabawna kreskówka. Terrance i Philip nie. Cartman jako laleczka–maskotka jest do bani. Cartman jako laleczka przebrana w policyjny mundur jest nawet śmieszny. Większość gadżetów na licencji *South Park* to śmiecie. Ale gry nie. Dziwny jest ten świat...

[1] Długa prosta uliczka *South Park Rally*. [2] Kenny wpadł w poważny poślizg, ale tym razem chyba wyżyje... [3] Samochód Chefa nie mógł mieć innej rejestracji.

Due South...



CO TAM SŁYCHAĆ NA POŁUDNIU?

W Polsce *South Park* emituje Canal +. Oto, co czeka nas w jeszcze nie emitowanych odcinkach...

• Chef organizuje festiwal charytatywny na rzecz własnej osoby, na którym Kenny zostaje pożarty przez Ozzy Osbourne'a.

• Mieszkańcy miasteczka trapieni są epidemią spontanicznych wybuchów. Zgadnij, jak ginie Kenny?

• Chłopcy odkrywają prehistorycznego człowieka z... 1996 roku.

• Dzieciaki trafiają do kostarykańskiej dżungli. Kenny'ego trafia piorun, ale zostaje reanimowany przez swoją dziewczynę (parodia *Zabójczej Broni 3*). Morał tej historii jest taki, że w lasach deszczowych jest paskudnie, więc nie warto ich ratować...

SZUKAJ W KIOSKACH!!!

JEDYNE W POLSCE KOMPENDIUM WIEDZY O PLAYSTATION!

ZAWIERA KOMPLETNE ROZWIĄZANIA, PORADY, PODPOWIEDZI, TIPS & TRICKS, WYKAZY CIOSÓW

Rapto(r)wna śmierć!

DINO CRISIS JEST CORAZ BLIŻEJ. POLECIELIŚMY DO TOKIO, ZJEDLIŚMY SUROWĄ RYBĘ I DUŻO SIĘ KŁANIALIŚMY. WSZYSTKO PO TO, BY PRZEPROWADZIĆ EKSKLUZYWNĄ ROZMOWĘ Z MISTRZEM INTERAKTYWNYCH HORRORÓW, PRODUCENTEM SHINJI MIKAMI.

U podnoza gory Fuji lezy zalesiona dzielnica znana jako Jukai. Patrolują ją liczne grupki ochotnikow. Mają ze sobą noze. By odcinac samobojcow. Tak to jest z tą Japonią. Sukces i powazanie to wszystko. A porazka często prowadzi do największej z ofiar. Okna hotelowych pokojow na wyzszych piętrach nie otwierają się. Nieprzypadkowo. Uczniowie w szkołach, ktorzy nie chcą lub nie potrafią dopasowac się do akademickich standardow, są przesladowani przez kolegow. Dlatego coraz młodsi ludzie porywają się na własne zycie. Dorosli harują ciezko i do pozna w swoich kieracikach. Piją, często porzucają rodziny i domy. Nieletnie uczennice w mundurkach chodzą po ulicach większymi grupkami. Ich krotkie spodniczki i podkolanowki wyglądają ironicznie na tle tokijskiej kultury. Mozesz podziwiac je w kreskowkach anime lub w mangowych komiksach. Widzisz je na pudełkach dziadowskich pecetowych programow-randek, ktore zdominowały sklepy z grami. Dorastający, przyszli pracownicy kupują je garsciami. Liczba gwałtow w Japonii jest kosmicznie wysoka. I rosnie. To kraj, w ktorym je się surowego kurczaka. Kraj spłuczek klozetowych działających na podczerwien. I, co wcale nas nie dziwi, kraj, w ktorym kwitnie kult gier polegających na walce o przetrwanie.

Dino Crisis firmy Capcom jest najnowszą krzyzowką przygodowki 3D z perspektywy trzeciej osoby (w stylu *Tomb Raidera*) i tak mile widzianej przez pokrętow krwawej rzezni. Produkuje ją największa i najbardziej wpływowa postac w swiecie szarpiących nerwy gier – Shinji Mikami.

Resident Evil, *Resident Evil Director's Cut*, *Resident Evil 2* – wszystkie narodziły się w umysle tego człowieka, spowodowały olbrzymi ruch i pompowanie milionow w ten gatunek. Ale tym razem (do czasu ukazania się *Resident Evil 3*) rozkładające się umarlaki zostały odłozone do swoich grobow. Zamiast nich gracze będą teraz szukali, chowali się, walczyli i uciekali przed dinozaurami. To generalnie o wiele szybszy gatunek, ale jego intencje nie roznią się od zamiarow poprzednikow: chodzi o to, by wypruc Ci flaki. Dinozaury są rownie towarzyskie, co dobrze opisane przez paleontologow.

Co takiego tkwi w grach szarpiących nasze koncowki nerwowe zardzewiałym nozem? Dlaczego z utęsknieniem czekamy na kolejną porcję wizualnych okropnosci i strach o skorę naszego wirtualnego odpowiednika?

„Horror to dla kazdego bardzo intensywne przezycie", mowi Mikami, gdy PSM odwiedza go w biurze w Osace – trzy godziny podrozy superszybkim Bullet Trainem z lotniska w Tokio. „Kreator gry musi opracowac nowe metody straszenia ludzi, a gdy trafi na efektywne pomysły, produkuje przejmującą, ale w praktyce nieszkodliwą formę rozrywki. Mozesz byc w samym srodku akcji, ale wystarczy wyłączyc konsolę i powraca bezpieczna rzeczywistosc", dodaje.

W *Dino Crisis* gracz wciela się w rolę Reginy, członkini specjalnej jednostki wywiadowczej. Nie jest to bynajmniej „słaba płec" bojąca się fizycznych konfrontacji i marząca o ciepłej kuchni z bezpieczną gorką garow do umycia. Nasza femme fatale jest gibka, energiczna i odziana w szpanerską kamizelkę bojową bez rękawow (czy ręce ▶

Mała bestyjka nie stanowi zagrożenia. Ale potem pojawiają się większe.

POD LUPĄ | DINO CRISIS

Siedziba Capcom w Osace wygląda okazale. Obok supertani sprzęt elektroniczny, salon gry w Patchinko i seksowny Bullet Train.

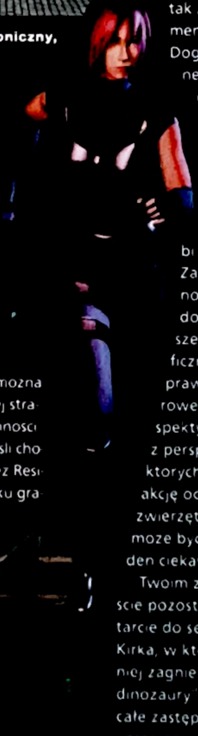
nie wymagają ochrony?). Biorąc przykład z dzieł kinowych, gra rozwija się powoli. Atmosfera. Jest. Tworzona. Właśnie. Tak.

Regina dowodzi małym zespołem uzbrojonych po zęby mięśniaków. Razem lecą na planetę Ibis, by zbadać zniknięcie – i późniejsze pojawienie się po trzech latach – profesora Kirka. Naukowiec ostatnio pracował nad „Źródłem Czystej Energii", ale ponieważ obcięto fundusze na badania, rezultat jego badań nigdy nie ujrzał światła dziennego. Wkrótce po przybyciu na wyspę drużyna ulega rozproszeniu i Regina zostaje sama. Zaczyna się prawdziwe mięsko: zamieszanie, krzyk, koncert pocisków, odkrycie rozprutego ogrodzenia oraz kałuży krwi. A zaraz potem głuchy odgłos kroków.

„Nie uważam, że gry na PlayStation muszą koniecznie być lepsze w wywoływaniu strachu niż filmy czy powieści. Jednak potrafią być na tym polu bardzo efektywne", mówi Mikami. „Gracz bezpośrednio na ekranie telewizora śledzi akcję, a ponieważ uczestniczy w interaktywnym doświadczeniu, może poczuć to, co twórca gry starał się w niej zakodować. Oczywiście filmy dają inny efekt, a książki bazują na wyobraźni. Dlatego nie można zmierzyć, które medium najsilniej straszy". Mikami jest pewien odmienności swojej najnowszej produkcji. „Jeśli chodzi o gry, styl wypracowany przez Resident Evil wysyła strach w kierunku gracza – to survival horror. Ale *Dino Crisis* to coś więcej – to panic horror".

Po pierwszym spacerze w świecie *Dino Crisis* przyznajemy twórcy całkowitą rację. Pierwsze spotkanie z dinozaurem jest świetnie zaplanowanym wydarzeniem z cyklu „co to do diabła jest???". I od razu przydaje się przycisk powodujący pełen obrót bohaterki. Możemy obejrzeć sobie najbliższe otoczenie, zanim uciekniemy stąd, gdzie pieprz rośnie. Taki obrót robi się dla bezpieczeństwa, ale czy robiąc go jesteś całkowicie bezpieczny? Tak, paniczny horror to doskonałe określenie.

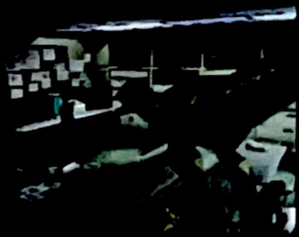
Będąc świeżym powiewem w dziedzinie interaktywnego straszenia, *Dino Crisis* jednocześnie w oczywisty sposób nawiązuje do serii *Resident Evil*. Filmowa perspektywa kamery, uczucie, że coś wisi w powietrzu, i kolorystyka zaczerpnięta z tego bardziej „zabłoconego" końca palety. A teraz pora na nowinki. Do przedstawienia bestii użyto znanej z pecetów technologii „skinningu", nowego osiągnięcia w dziedzinie teksturowania ruchomych obiektów. Dzięki temu nawet jeśli dino znajduje się tuż przed kamerą, jego skóra nie składa się z trzech pikseli na krzyż. Nie ma niedopasowań na stykach wieloboków, nic. Polepszyła się także interakcja ze scenerią – coś, co w serii *Resi* było boleśnie ograniczone. Wypal w biurko, zerwij kartkę ze ściany, a już tak zostanie. Długo nieobecny element rzeczywistości.



Dogrywanie się scenerii maskowane np. sekwencją otwieranych drzwi niestety jest i tutaj. Ale wprowadzono pewne ulepszenia. Regina jest widoczna na tych przerywnikach. I to w swojej aktualnej kondycji – jeśli jest ranna, utyka. Jeśli właśnie pokonuje schody, robi to z wyraźnym trudem.

Zadowolony z postępów swojej nowej produkcji Mikami ma wiele do powiedzenia na temat ulepszeń i dodatków. „Oczywiście graficzna strona *Dino Crisis* została poprawiona przez w pełni trójwymiarowe środowisko oraz nowe perspektywy kamery. Jest nawet widok z perspektywy dinozaura, więc w niektórych scenach będziesz obserwował akcję oczyma bestii. Sposób, w jaki te zwierzęta gonią cię przez korytarze, może być użyty w grze jako jeszcze jeden ciekawy efekt".

Twoim zadaniem w *DC* – poza oczywiście pozostawaniem przy życiu – jest dotarcie do sedna rozumowania profesora Kirka, w którego chorym umyśle najwyraźniej zagnieździło się równanie „energia = dinozaury". I oczywiście na drodze staną Ci całe zastępy wspomnianych wcześniej „przerażających jaszczurek". W biurze Capcom w Osace mogliśmy podziwiać wspaniałego velociraptora, tyranozaura i powietrzne ewolucje pterodaktyla. Jednak między wierszami wyczytaliśmy, że



UWAŻAJ – ZA TOBĄ!!! Kolejny raptor zamierza skosztować Reginy. Elektroniczne bramki mogą być użyte do łapania nicponi w pułapkę.

W poprzednich odcinkach

Zło ma nowe imię – Shinji Mikami. Rzuć okiem na projekty, którymi kierował.

Resident Evil

Źródło trwających do dziś kłopotów z umarlakami zombie. Gdy trupy ożywają, S.T.A.R.S. się chowa. Powstrzymaj falę śmierci lub rozpętaj wojnę...

Resi Evil: Director's Cut

To samo, tylko w postaci bliższej zamysłom twórcy... Prawdopodobnie.

Resident Evil 2

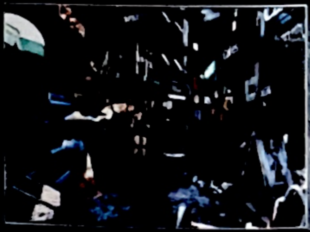
Tutaj historia rozkwita. Zombies opanowują całe miasto, zaś w zakamarkach czają się stworzenia, które mają zdecydowanie za dużo kończyn...

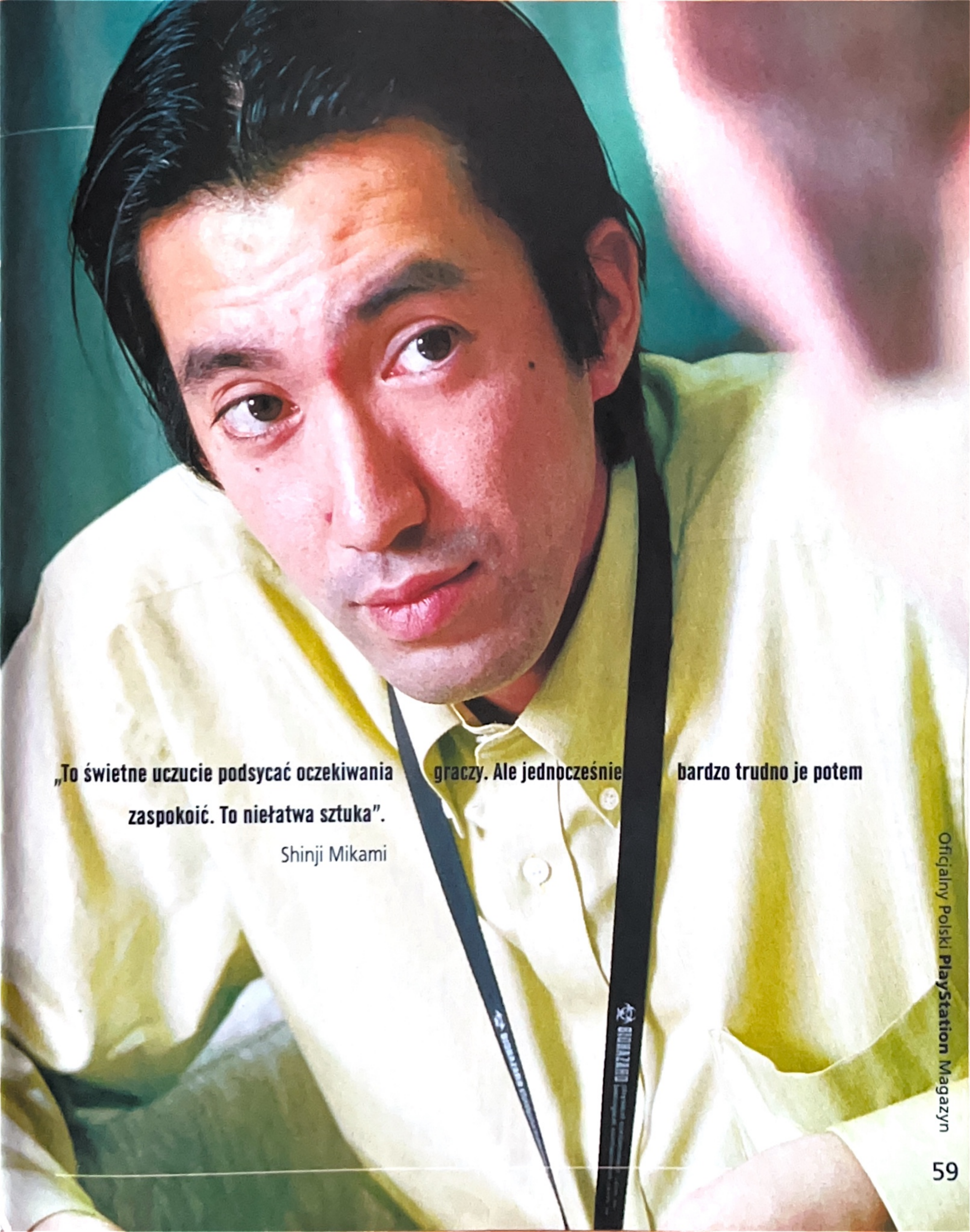
Dino Crisis

Powłóczące nogami ciała zostały zamienione na hasające dinozaury. Być może to początek nowej serii.

Resident Evil 3

Już w grudniu znów przeniesiesz się do Racoon City. Jako Jill z jedynki staniesz naprzeciw hordy... tak, zgadłeś.





„To świetne uczucie podsycać oczekiwania graczy. Ale jednocześnie bardzo trudno je potem zaspokoić. To niełatwa sztuka".

Shinji Mikami

POD LUPĄ | DINO CRISIS

Pograliśmy w *Dino Crisis*, dowiedzieliśmy się, gdzie przebywa obecnie Han Solo, a także spotkaliśmy się ze zbyt przypieczonymi nastolatkami z Tokio.

▶ wyspę Ibis zamieszkują jeszcze dwa inne gatunki dinozaurów.

Na ten temat, a także na temat szczegółów dotyczących wyhodowania „dzieci z probówki" profesora Kirka, Mikami milczy. „Nie mogę powiedzieć nic na ten temat, poza tym, że z pewnością będzie to bardzo ważny element gry".

Ale chyba COŚ można zdradzić?

„Są trzy zakończenia", zdradza nam developer. „Jedno z nich naprawdę trudno osiągnąć. Będziesz musiał przejść grę wielokrotnie, by dostać się do niego. Ponadto po pierwszym przejściu *Dino Crisis*, gracz ma do wyboru trzy kostiumy. Jeden z nich jest wykonany ze zwierzęcego futra i przypomina wdzianka jaskiniowców". Uderzając w bardziej osobistą nutę, Mikami przyznaje: „To świetne uczucie podsycać oczekiwania graczy. Ale jednocześnie bardzo trudno je potem zaspokoić. To niełatwa sztuka".

Być może dla niektórych *Dino Crisis* wydaje się tylko Residentem z dinozaurami zamiast zombich. Ale już same jaszczury wystarczą, by wynieść tę grę ponad resztę graficznych cudeniek. Oczywiście całość ma wiele z *Jurassic Park*, ale sposób, w jaki te bestie się poruszają, jest powalający. Jak się kołyszą, jak sadzą susy, jak zatrzymują się na moment przed pochyleniem się i jak wykonują masę innych czynności w grze. Wszystko to przy wtórze zamiatającego na boki ogona i wyginającego się grzbietu tworzy prawdopodobnie najbardziej autentycznie poruszające się stworzenia, jakie można oglądać na PlayStation (pomijając oczywiście fakt, że nie możemy skonfrontować tego z rzeczywistością).

„Tak, podstawowe pomysły zaczerpnęliśmy z *Jurassic Park*", przyznaje Mikami. „Ale by wnieść w nasze dinozaury nieco oryginalności i oddać ich sposób poruszania się, studiowaliśmy zachowanie wielu zwierząt, w tym krokodyli, węży i niedźwiedzi – wszystkiego, co wyglądało podobnie. Obserwowałem te zwierzęta i doszedłem do wniosku, że ruch naszych dinozaurów powinien być połączeniem ich wszystkich".

A czy umieszczenie w grze dinozaurów miało wpływ na przeniesienie gry w całkowicie trójwymiarowe środowisko? „Tak, dokładnie tak było. Tu mamy do czynienia z zupełnie inną sytuacją niż w *Residentach*, ponieważ dinozaury są o wiele szybsze od zombich. Doszliśmy do wniosku, że engine 3D będzie najlepszym sposobem na przedstawienie tego".

W istocie, zieloni Goliaci z *Dino Crisis* są znacznie żywsi (nomen omen!) niż ich nieumarli residentowi poprzednicy. W pewnym momencie Regina trafia do pomieszczenia, które wygląda na opuszczone. Cisza, spokój i brak jakiegokolwiek ruchu. Nic, co widać, nie wydaje się przydatne. Nagle przy wtórze porażającego ryku do pomieszczenia wciska się t-rex wbijając zębiska w ciało kobiety. Strzały z pistoletu nie wydają się robić na nim wrażenia.

A skoro o broni mowa, fanów *Residenta* zapewne nie zdziwi fakt, że w *Dino Crisis* jest bogaty arsenał do dyspozycji. Jak zwykle „zabawki" porozrzucane są po przeróżnych miejscach i pomieszczeniach. Jedną z nich jest obowiązkowa strzelba. Dopałki z energią także można znaleźć. Złagodzą nieco niepożądane skutki stanowczo zbyt częstych spotkań z wielkimi zębiskami. Wśród porozrzucanych rupieci znajdziemy także klucze i inne przedmioty, które tylko czekają, by je podnieść, użyć we właściwych miejscach i dzięki temu posunąć się dalej w grze.

Warto też wspomnieć, że tak jak poprzednie produkcje Mikami-sana, *Dino Crisis* oferuje niekiepski system inwentarza. Swoje skarby gromadzisz bezpiecznie w slotach na przedmioty. Wybranie polecenia Equip włącza gadżet do akcji. Jest także funkcja Mix, by próbować łączyć lub wzbogacać posiadane przedmioty. Menu inwentarza ma nieco inną oprawę wizualną, ale fani *Residentów* poczują się tu jak ryby w wodzie.

Dino Crisis ukazała się w Japonii w lipcu, możemy więc będąc na miejscu obserwować reakcję graczy. Wypuszczamy się na spacer do Akihabary – elektronicznej dzielnicy Tokio – gdzie najmniejsze telefony komórkowe kosztują ekwiwalent 20 złotych, zaś najnowszy odtwarzacz DVD kosztuje połowę tego, co w Europie. Szybko odczuwamy tam potęgę *Dino Crisis*. Sklepy obwieszone są plakatami z gry. W *Dino* można pograć na sklepowych standach. Ludzie cierpliwie czekają w kolejkach na swoją szansę. Ciekawe czy dokładnie tak samo – pomijając zamianę japońskich napisów na angielskie – będzie wyglądać wersja PAL gry, która zawita do nas w okolicach Gwiazdki?

„Japońska wersja *DC* oferuje automatyczne celowanie", mówi Mikami, „ale usu-

Filmowy klimat *Residenta* jest obecny także w *Dino Crisis*.

Akihabara

We wschodniej części Tokio leży obszar zwany Akihabara. Miejsce to zyskało sobie przydomek „elektronicznego miasta", ponieważ usiane jest sklepami oferującymi najbardziej zaawansowane technologie (zebranie w jedno miejscu sklepów z podobną ofertą morderczo wzmaga konkurencję). Czego tam nie ma! Widzieliśmy miniaturowe, srebrne komórki (stworzone najwyraźniej z myślą o dziecięcych rączkach) kosztujące ekwiwalent 20 zł. Przenośne odtwarzacze DVD, które można nabyć za ok. 2800 zł. I oczywiście sezon sprzedaży *Dino Crisis* w sklepach z grami. Wielkie tytuły nad oplakatowanymi sklepami to jeszcze nic – przed wystawionymi przed sklepy standami z grą ustawiały się kolejki chętnych. Nie zniechęcał ich nawet deszcz, który zamieniał okolicę w scenerię z *Blade Runnera*. Uwierz na słowo – Akihabara jest jedyna w swoim rodzaju.

nęliśmy je z edycji europejskiej, by uczynić rozgrywkę trudniejszą. Chciałem pokazać sposób, w jaki postać naprawdę trzyma broń i myślę, że udało mi się to w obu wersjach".

Korzystając z postoju na kawę, mamy okazję zanurzyć się w cybernetycznym środowisku Tokio. Przez ogromne rozmiary, krzątaninę i skomplikowanie miasta łatwo tu przeoczyć kulturowe subtelności życia.

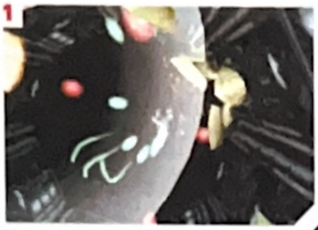
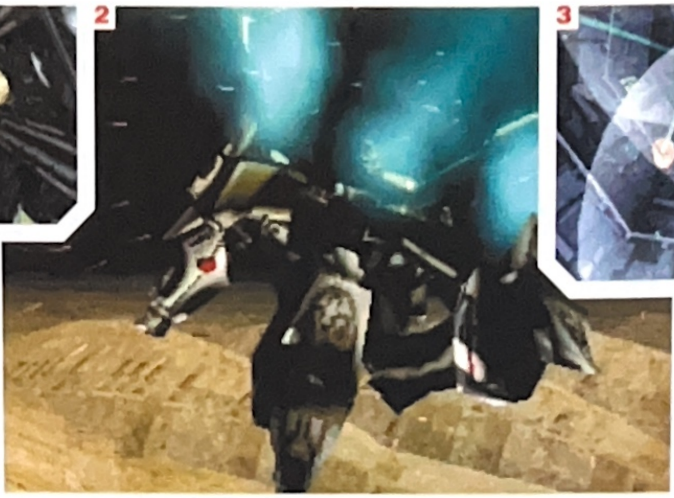
Pełne kolorów, ruchu i orientalnych dziwactw Tokio. Ten świat potrafi sowicie nagrodzić sukces, ale porażki nie są tu tolerowane.

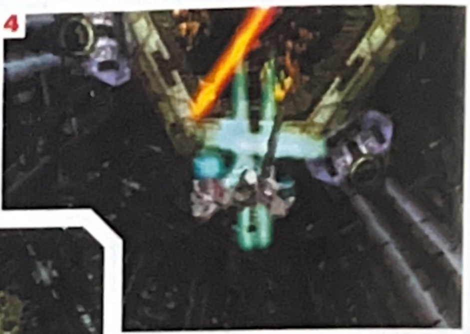
Szpanerskie dzieciaki opalone na brązowo i zamerykanizowane do granic karykatury. Sale do Patchinko pełne grających w tę hybrydę pinballa typów w garniturach, którzy obsesyjnie gromadzą stalowe łożyska kulkowe, by potem sprzedać je z zyskiem. Spodnie do kolan. Służalczo nastawione kobiety. Sprzątaczki stojące w grupach na platformach stacji kolejowej, gotowe rozpętać gąbkowe szaleństwo na widok najmniejszego zabrudzenia. Mikami oczywiście zdaje sobie sprawę, że w PSM wiele z obserwowanych rzeczy jest totalnym wariactwem. Nie wiedzieć czemu, staje się nieco bardziej otwarty, także w sprawie *Dino*.

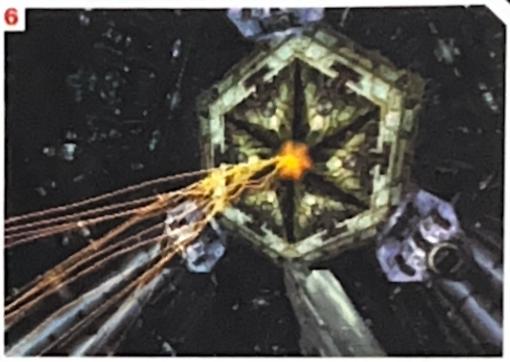
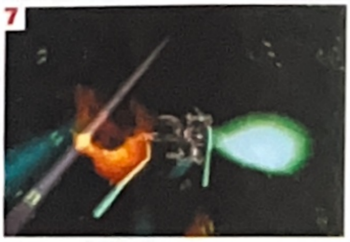
„Mam nadzieję, że *Dino Crisis*, tak jak poprzednio *Resident Evil*, doczeka się kontynuacji. Chciałbym zawrzeć tam więcej dinozaurów, myślę także o osadzeniu całej akcji w dżungli. Wciąż nie chcę zgodzić się na wyprodukowanie kontynuacji, ale wszyscy w Capcom mówią mi, że naprawdę powinienem to zrobić".

I po tych słowach Stephen King świata gier znika w zatłoczonym mieście. Staje się jednym z 10 milionów przechodniów wracających do domu. PSM pozostaje sam na sam z kolejną kanapką sushi i z perspektywą bardzo, bardzo, bardzo długiego lotu do domu.

Wersja PAL trafi do sklepów na Gwiazdkę. Nie możemy się doczekać, bo granie z japońskimi krzakami nie należy do najprzyjemniejszych.

1

2

3

4

5

6

7


[1] W tym poziomie lecisz tunelem. Choć na początku będzie to raczej odbijanie się od ścianek. [2] Dobrze wygląda? Owszem. [3] Eksplozje są zawsze przyjemnością. [4] Gdzie tu jest ręczny? [5] Zwróć uwagę na cieniowanie. [6] To nie fair. [7] Wielki wybuch.

Omega Boost

Ogłoszenie: klasyczna strzelanina w nowoczesnej oprawie szuka domu. Mile widziany pan o cierpliwym usposobieniu.

Ta strzelaninka oferuje jedną z najbardziej szybkich i płynnych animacji, jakie możesz zobaczyć na PlayStation. To techniczne arcydzieło, po zobaczeniu którego słyszysz, jak z donośnym „bang" Twoja szczęka wali o podłogę. Nawet najbardziej zblazowani gracze nie oprą się chwili powietrznej nonszalancji, gdy pierwszy raz zasiądą do Omega Boost.

Ta stworzona przez producentów Gran Turismo gra wywołuje albo zupełny zachwyt, albo głęboką frustrację. Ale na samym początku wszyscy nie mogą wyjść z podziwu, jak szybko toczy się akcja. Sterując robotem możesz obserwować akcję z perspektywy pierwszej lub trzeciej osoby, ale ta pierwsza możliwość jest raczej ciekawostką, bowiem wtedy gra robi się zbyt trudna. Niezależnie od perspektywy, gdy tylko rozpocznie się akcja, staje się jasne, że ludzie z Polyphony znów bawili się w przekraczanie granic możliwości PlayStation. To jeszcze lepsze niż przejażdżka rollercoasterem – Omega Boost to silne doświadczenie.

CELOWNIK PRZED TOBĄ POKAZUJE, GDZIE POLECĄ TWOJE POCISKI, ZAŚ POZYCJA PRZECIWNIKÓW JEST SPRYTNIE WSKAZYWANA PRZEZ STRZAŁKĘ W ROGU EKRANU.

Starsi gracze być może pamiętają klasyczne tytuły Segi: Space Hunter i Afterburner. Omega Boost oparta jest na tym samym schemacie, tyle że korzystając z nowych możliwości sprzętowych oferuje 360-stopniową swobodę ruchów. Swoim Dual Shockiem (albo innym analogowym joypadem) wydajesz robotowi polecenia. Celownik przed Tobą pokazuje, gdzie polecą pociski, zaś pozycja przeciwników jest spryt-

WYDAWCA	SCEE	PRODUCENT	Polyphony Digital
CENA	179,00	OD LAT	3
DYSTRYBUTOR	Sony Poland	GATUNEK	Strzelanina

1

2

3

4

5

6

[1-2] Walka z myśliwcami. Poślij je na tę cudownie zakrzywioną ziemię. [3] Naprowadzane rakiety, podstawa w starciu z wieloma szybkimi celami. [4] Czy wspomnieliśmy już o cudownych, renderowanych wstawkach? [5] Robot! [6] Jeszcze jeden!

nie wskazywana przez strzałkę w rogu ekranu.

W tym momencie zwykle daje o sobie znać najczęstszy problem strzelanin 3D o wiele trudniej w coś trafić niż w grach dwuwymiarowych. Dynamiczna, szybka jak diabli Omega Boost atakuje Cię ze wszystkich stron, więc może być kłopot. Ale go nie ma. Walka z przeciwnikiem nie zamienia się w walkę ze sterowaniem – z jednego powodu: Polyphony wymyślili sprytną funkcję Skan i ukryli ją pod bocznym przyciskiem. Odwraca ona robota przodem do celu, a gdy przytrzymasz Skan dłużej, będziesz mógł zestrzeliwać kolejne cele przełączając się między nimi. Nie ma to wiele wspólnego ze zmysłem orientacji, ale bez tej funkcji Omega Boost byłaby tylko w połowie tak dobra.

Wyobraź sobie, że jedziesz samochodem z prędkością 100 km/h. Dość szybko, ale nie jest to wstrząsające przeżycie. A teraz wyobraź sobie, że jedziesz na dachu. Używając często przycisku Skan masz właśnie takie uczucie.

Poziomy Omegi są miksturą dobrze znanych składników; nic, co mogłoby zaskoczyć. Najpierw nacierają na Ciebie fale małych maszyn, które dobra seria rakiet poparta działkiem jest w stanie zmieść za jednym razem. Za nimi podąża silniejszy przeciwnik – pojedynczy statek z grupy pomniejszych bossów. Taki spryciarz zachowuje się według powtarzalnego wzorca. Przewidywanie jego ruchów oraz odrobina zręczności wystarczą do zwycięstwa. Większość poziomów miesza oba elementy. Gdy już się z nimi uporasz, w nagrodę czeka Cię pojedynek z naprawdę wielką kupą żelastwa.

Rozpracowanie „dużego" bossa to już jest prawdziwe wyzwanie. Po całym poziomie walk z mniejszymi jednostkami zazwyczaj Twój robot jedzie na resztkach energii, a Ty na resztkach cierpliwości. Często zatem giniesz i musisz przechodzić cały poziom od początku – co w większości przypadków oznacza cztery, pięć minut walk. To prawdziwy test na cierpliwość.

Omega Boost jest trudna, ale na pewno do przejścia. W końcu najważniejsza jest tutaj liczba punktów i jak najwyższa pozycja w rankingach na koniec poziomu. Jedni zobaczą w tej grze rozbrajającą, bezpretensjonalną porcję rozrywki w stylu retro, inni stwierdzą, że nie będą sobie szargać nerwów dla marnej garstki punktów. Omega Boost jest tak dobra, jak dobra może być taka gra. Ci, którzy liczyli, że będzie to strzelaninowe Gran Turismo, byli w błędzie. Tu po prostu nie ma na to miejsca.

1

2

[1] Robot-pająk? Oczywiście. Nie uwierzysz, ale to przedstawiciel grupy MNIEJSZYCH bossów. [2] Pająk gryzie piach. Najwyższy czas.

Alternatywne...

- *Tempest X*
- *R-Type Delta*
- *B-Movie*
- *R-Types*
- *Omega Boost*

WERDYKT

GRAFIKA:	Wspaniała, płynna i szybka. Arcydzieło	9
GRYWALNOŚĆ:	Dobra, ale momentami frustrująca zabawa	6
ŻYWOTNOŚĆ:	Zbyt krótka, chyba, że kręci Cię zdobywanie punktów	6

***Omega Boost* najpierw zachwyci Cię perfekcyjną niemal oprawą, lecz zaraz potem zawiedzie wadami staroszkolnej rozgrywki.**

7 na 10

1

2

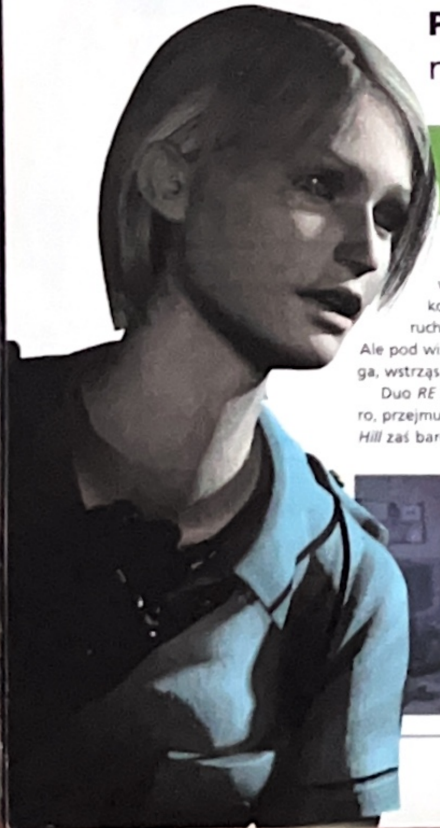
3

4

5

[1] Koszmar publicznych toalet: nigdy nie wiesz, kogo tam spotkasz. [2] Ciemność jest tu najstraszniejszym potworem. [3] Alternatywna rzeczywistość. [4-5] Scenerie są różnorodne.

Silent Hill



Po sukcesie *Metal Gear Solid* Konami zamieniła szpiegostwo na horror. Nie zmieniła się tylko jakość — nadal najwyższa.

PlayStation Magazyn
STARPLAYER

Od razu warto zaznaczyć, że *Silent Hill* nie jest kopią *Resident Evila*. Ludzie z Konami niewątpliwie zainspirowali się serią Capcomu, ale nie stworzyli wyciągaczki kasy żerującej na RE. Zrobili o wiele więcej. Różnice między tymi horrorami wykraczają daleko poza oczywiste wrażenia. Owszem, *Silent Hill* używa wielobokowego engine'u, który daje większa swobodę ruchu niż prerenderowane lokacje *Residenta 1* i *2*. Ale pod wizualnym płaszczykiem czai się bardziej złowroga, wstrząsająca gra.

Duo *RE* składa hołd kultowym filmom George'a Romero, przejmując wszystkie cechy tego święta zombich. *Silent Hill* zaś bardziej przypomina książki Lovecrafta. Ta gra łączy w sobie napięcie Stephena Kinga, krwawe scenerie Clive'a Barkera, tajemniczy klimat Davida Lyncha i manipulacje rzeczywistością Philipa Dicka. Trudno o lepsze referencje. *SH* korzysta z najlepszej recepty na stworzenie napięcia – SUGERUJE o wiele więcej, niż POKAZUJE.

Historia zaczyna się od wypadku samochodowego. Harry Mason i jego córka Cheryl jadą w nocy do miasteczka Silent Hill (Ciche Wzgórze, hehe) na wakacje. Nagle

2

1

[1] Przerywniki w *Silent Hill* to w większości przypadków FMA — sekwencje generowane przez engine gry, tak jak w *Metal Gear Solid*. [2] Zapach śmierci.

WYDAWCA	Konami	PRODUCENT	KCET
PREMIERA	Już jest	OD LAT	15
DYSTRYBUTOR	Lanser	GATUNEK	Horror

1

2

3

[1] W grze często natrafiamy na telewizory, ale zazwyczaj nie działają. [2] Jeśli kiedykolwiek marzyłeś o spenetrowaniu damskiej toalety, Silent Hill wybije Ci to z głowy. [3] Widzę ciemność...

GRA ŁĄCZY W SOBIE NAPIĘCIE STEPHENA KINGA, KRWAWE SCENERIE CLIVE'A BARKERA, TAJEMNICZY KLIMAT DAVIDA LYNCHA I MANIPULACJE RZECZYWISTOŚCIĄ PHILIPA DICKA

OŚWIECENIE

Silent Hill **nie ogranicza się do sztuczek z kamerą i dźwiękiem, by przerazić gracza. Spora część zwiedzanych obszarów wymaga użycia przez Harry'ego latarki. Jej światło odsłania makabryczne znaleziska i powoduje klaustrofobię.**

Dziwne miejsce, w dodatku ciemne. Światło latarki odsłania szczegóły...

...ale przyciąga także kreatury. Cieniowanie wygląda naprawdę wspaniale.

Czasami kamera rusza samopas i tworzy diabelnie upiorną perspektywę...

...z której nie jesteś w stanie w pełni zbadać otoczenia. Niepokojące.

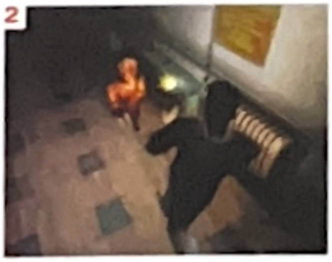
na drodze pojawia się dziecko i Harry wpada w poślizg starając się je ominąć. Gdy odzyskuje przytomność, drzwi po stronie pasażera są otwarte – Cheryl znika. Wysiada z wozu i po kilku krokach dostrzega córkę znikającą we mgle...

Od tej chwili Harry szuka dziecka jednocześnie odkrywając mroczne tajemnice tego „spokojnego kurortu". Przez lata producenci traktowali graczy jak półgłówków, serwując im samowyjaśniającą się fabułkę rodem z Hollywood. *Silent Hill* jest bardziej powściągliwa: często w ogóle nie wyjaśnia pewnych tekstów, dialogów czy zdarzeń, zostawiając pole popisu dla naszej wyobraźni. Jednocześnie jednak jest liniowa jak diabli, a gracz jest nie ma wielkiego wyboru – jeśli nie pójdzie we wskazane miejsce, nie ruszy akcji z miejsca.

Także jeśli chodzi o dialogi, daleko grze do perfekcji. Tak jak w *Resident Evil*, angielska wersja językowa rozłazi się w szwach. Co gorsza, głos w dialogach podkładały beztalencia. Często przypadkowe słowa są dziwnie intonowane, a niesamowite obserwacje kwitowane obojętnym tonem. Do tego dochodzą obrzydliwe przerwy między wypowiedziami, spowodowane doczytywaniem sampli z płyty.

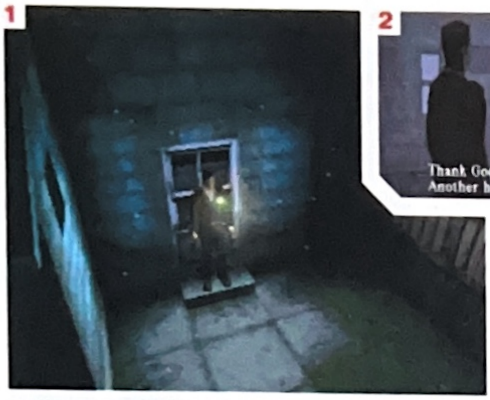
Jednak poza dialogowymi sekwencjami FMA i doklejonymi nieco na siłę animacjami FMV, *Silent Hill* to wybitne dzieło sztuki. Gdy zapomnimy o śmiechu wartych głosach i liniowej fabule, ukazuje nam się jedną z najbardziej klimatycznych gier na świecie. Wywołuje silne uczucia: panikę, strach, niemal wszystkie odmiany napięcia. Resident Evil straszył nagłymi „wyskokami", typowym „bu!", które powoduje ▶

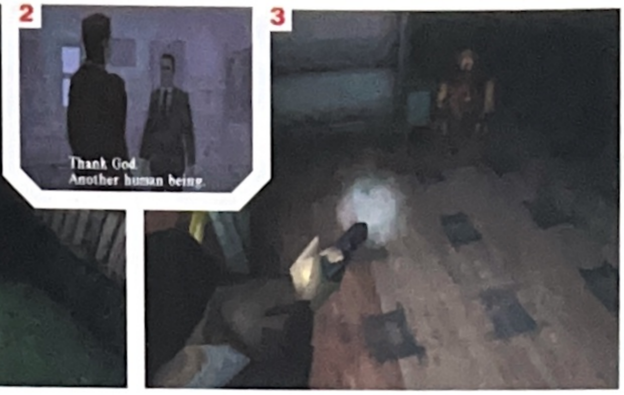
1

2


3

[1] Norman's Motel. Pana Batesa chwilowo nie ma. [2] Au! [3] Teraz lepiej.





[1] Przyjęcie z grillem zakończyło się porażką. [2] Czy aby na pewno??? [3-4] *Silent Hill* atakuje słuch i uruchamia wyobraźnię, ale wzrokowcy też znajdą coś dla siebie.

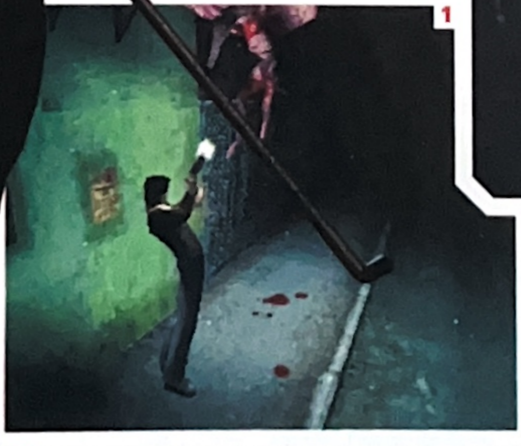
chwilowy napływ adrenaliny. Gra Konami zaś wywołuje permanentny niepokój znikający dopiero w godzinę po wyłączeniu konsoli. Oferuje oczywiście upiorne „niespodzianki", po których zamiera serce, ale ta ciągle napięta atmosfera jest o wiele bardziej męcząca.

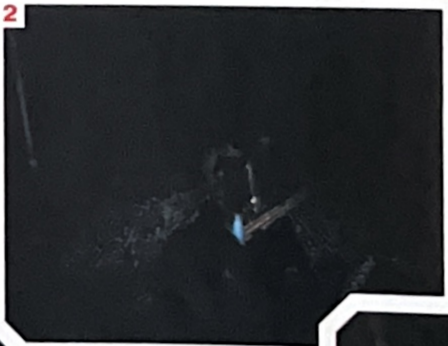
Weźmy pracę kamery. Od chwili powstania gier 3D wszyscy narzekają na widoki. Otrzymanie dobrej perspektywy wymaga ręcznych korekt nawet w najlepszych grach. Widoki w *Silent Hill* są dziełem geniusza. W większości przypadków kamera znajduje się za bohaterem, jak w innych produkcjach third person. Czasami zmienia położenie, by nadać grze filmowy wygląd. Gdy biegniesz chodnikiem, mijając domy, drzewa i samochody, perspektywa przenosi się na bok i oddala. Przez chwilę przestajesz być bohaterem, a stajesz się postronnym obserwatorem: widzisz jakiegoś faceta, który miota się we mgle.

To nie wszystkie sztuczki. W niektórych miejscach kamera wykonuje niesamowite ewolucje obracając się w kilku płaszczyznach jednocześnie. To dezorientuje i w połączeniu z dźwiękami wzmaga napięcie. Innym razem kamera wędruje przed bohatera i nie daje się ręcznie skorygować, by gracz nie mógł zobaczyć fragmentu pomieszczenia, w którym być może czai się upiorny wróg. Podczas gdy inne gry starają się jak najlepiej przedstawić akcję, w Silent Hill kamera czasem specjalnie umieszczona jest „źle", by ograniczyć widok i uruchomić naszą wyobraźnię.

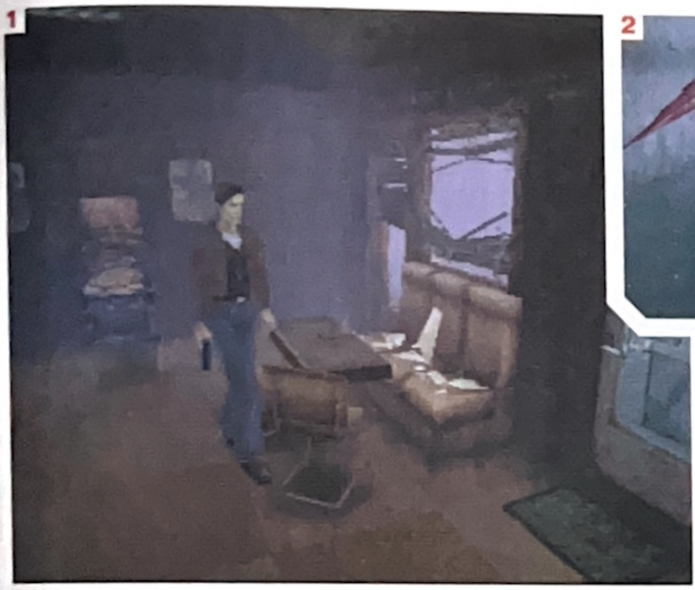
Praca kamery w nowej grze Konami jest genialna, ale na określenie oprawy dźwiękowej wprost brakuje superlatyw! Prawie nie ma tu muzyki w potocznym znaczeniu tego słowa — jest coś, co w świecie muzycznej awangardy nazywa się noise-ambientem, illbientem albo antymuzyką. To kolekcja dziwnych pomruków, świstów i zapętlonych odgłosów. Takie zgrzytliwe, przesterowane loopy w każdej innej grze by denerwowały. Tutaj zaś podtrzymują ciągłe napięcie, klimat zagrożenia. Geniusz *Silent Hill* polega na tym, że ta gra nie potrzebuje wielkich potworów, by Cię przestraszyć — osiąga to niejako tylną furtką: atakując Cię wgryzającymi się w umysł dźwiękami.

Do tego dochodzą przypadkowe odgłosy specjalne. Wchodzisz do szkolnej toalety i słyszysz dziecięcy głos wołający o pomoc, ale nikogo tu nie ma. Bierzesz magazynek z parapetu i nagle „bum!", odgłos, jakby coś uderzało o ścianę. Rozglądasz się nerwowo bohaterem czy w pokoju jest ktoś jeszcze. A może to z dołu? Co się





[1-5] W *Silent Hill* występują zręcznościowe momenty, ale z pewnością nie jest to *Tomb Raider*.



[1] Tutaj wszystko się zaczyna. No, w zasadzie to 10 minut wcześniej, ale nie chcemy psuć niespodzianki. [2] Szkoda na nie amunicji, lepiej uciec. [3] Warszawska Praga nocą.

SERCE DUAL SHOCKA

To tak genialnie prosty pomysł — dlaczego nikt wcześniej na to nie wpadł? Gdy Harry zostaje ranny, Twój Dual Shock — kupiłeś go już, prawda? — zaczyna wibrować doskonale imitując przyspieszone bicie serca. W zasadzie nie trzeba nawet spoglądać na uproszczony wskaźnik energii na ekranie inwentarza, by wiedzieć, kiedy sytuacja jest krytyczna. To, w połączeniu z dźwiękowym ostrzeżeniem przed potworami (radio), ukazuje geniusz twórców tej gry.

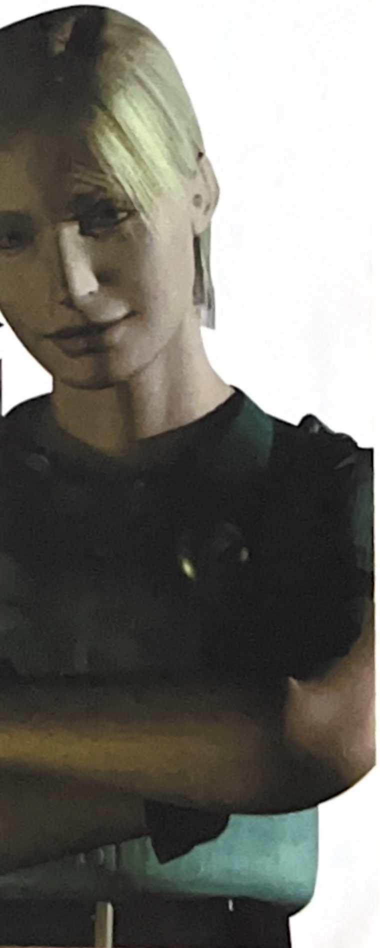
GRA NIE POTRZEBUJE WIELKICH POTWORÓW, BY CIĘ PRZESTRASZYĆ — OSIĄGA TO NIEJAKO TYLNĄ FURTKĄ: ATAKUJĄC CIĘ WGRYZAJĄCYMI SIĘ W UMYSŁ DŹWIĘKAMI.

zaraz wydarzy? Takie nie związane bezpośrednio z tym, co widzisz, stuki i szmery zdarzają się nieregularnie — nigdy nie wiesz, kiedy Cię coś wystraszy. Inne zastosowanie fonii — na początku gry znajdujesz radio: nie odbiera może Trójki, ale za to szumi, gdy w pobliżu jest potwór. Im bliżej do kreatury, tym bardziej trzeszczy. Genialnie prosta idea.

Jak widać, graficzne wspaniałości i bestiariusz nie są tu najważniejsze. Na początku nawet nieco rozczarowują: mieszkalna część miasta zapełniona jest przez zmutowane psy i latające, harpiopodobne stwory. W porównaniu ze świetnie przedstawionymi zombies w *Resident Evil 2*, wieje nędzą. Tym bardziej, że na początku gra nie atakuje nas jeszcze całym arsenałem upiornych doznań, więc siłą rzeczy koncentrujemy się na potworach. Wygląda to na nudnawą strzelaninę w zamglonym, wyludnionym mieście. W dodatku źle skrojoną — nieco toporny w sterowaniu Harry ma kłopoty z trafianiem. Nie dysponuje celnością Lary czy sztuczkami Gabe'a (*Syphon Filter*). Prościej jest po prostu biec w swoją stronę, uciekając przed kreaturami. Możesz oczywiście wyćwiczyć się w strzelaniu czy machaniu gazrurką, ale szkoda na to czasu.

W miarę postępów w grze (szczególnie w budynkach) przeciwnicy stają się coraz bardziej przerażający. Często pojawiają się za plecami Harry'ego (co widać dzięki mistrzowskiej pracy kamery). Zaskoczony, wpadasz w panikę i zaczynasz wykonywać chaotyczne ruchy gałką joypada, co często kończy się poważnymi ranami. Co gorsza, pod koniec gry kreatury zaczynają polować stadami...

Silent Hill ma typowo przygodową strukturę, pora więc pomówić o zagadkach. Większość z nich jest prosta: znajdź coś i zastosuj we właściwym miejscu. Inne oparte są na strzępach wskazówek wyławianych z notatek, napisów czy rymowanek. Na szczęście jest niewiele sytuacji, w ►



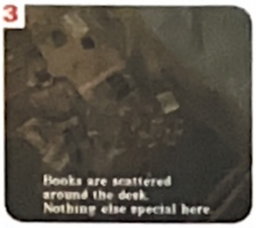
[1] Jest środek lata, a w *Silent Hill* pada śnieg. [2] Wśliznęliśmy się do czyjegoś domu, ale niewiele tam znaleźliśmy.

WITAMY W INNYM ŚWIECIE

Jeśli ktoś grał w starą, amigową przygodówkę *Darkseed* (z grafiką Gigera), odnajdzie tutaj znajomy pomysł: alter-ego miasta w innej, upiornej rzeczywistości. Screen [1] prezentuje prawdziwy świat. [2] Teraz ten sam budynek w alternatywnym świecie. [3] Rzeczywistość. [4] I jej przerażająca alternatywa. [5] A tak wygląda otwarta przestrzeń w innym świecie. Chodniki i jezdnie zostały zastąpione metalowymi platformami. A to tylko trzy przykłady...

1

2

3


4

5

NAZWY ULIC TO PRZEGLĄD SŁYNNYCH PISARZY THRILLERÓW I HORRORÓW — OD BACHMANA (WCZESNY, LITERACKI PSEUDONIM STEPHENA KINGA) PO BLOCHA (AUTOR *PSYCHOZY*).

których biegasz w kółko nie wiedząc, co dalej. Akcja toczy się gładko, spece z Konami nie starali się zawyżać poziomu trudności. Najczęściej Twój następny cel zostaje po prostu zaznaczony na mapie. Mniej tu czasochłonnego biegania w poszukiwaniu następnych otwartych drzwi, zwykle na pewniaka idziemy we wskazane miejsce. Obniża to żywotność *Silent Hill*, ale daje o wiele więcej zabawy.

Różnorodność lokacji w *SH* dosłownie powala na kolana. Od ulic miasta, poprzez szkołę i szpital, aż po coś, co wygląda jak siódmy krąg piekieł. Dopracowanie detali cieszy oko i umila eksplorację: gracz jest ciekawy, co znajdzie za kolejnymi drzwiami. Klimatu nie psują „śmieci" na ekranie. Rzuć okiem na dowolny screen: żadnej ikony z niesionym przedmiotem/bronią, wskaźnika energii, informacji o zbliżających się potworach, schematycznej mapki czy nawet róży wiatrów — wszystko jest nam podawane na oddzielnych ekranach albo za pośrednictwem innych zmysłów (słuch, dotyk). Tylko napisy z dialogami od czasu do czasu boleśnie przypominają, że to tylko gra.

Jest też szereg subtelnych żartów. Na okiennicy zamkniętego sklepu ktoś namazał „redrum" — czytelne nawiązanie do *Lśnienia* Stephena Kinga. Nazwy ulic to przegląd słynnych pisarzy horrorów i thrillerów — od Bachmana (wczesny, literacki pseudonim Stephena Kinga), przez Koontza i Crichtona, po Blocha (autor *Psychozy*). W późniejszym etapie gry widzimy Norman's Motel — pamiętasz niesławną rezydencję Batesa? Wyławianie tych małych żarcików sprawi każdemu wielbicielowi thrillerów niemałą frajdę — warto spenetrować każdy zakątek Silent Hill, by znaleźć je wszystkie.

Są i inne niespodzianki — sekrety. Wciśnij któryś z bocznych przycisków na ekranie opcji, a będziesz mógł pogrzebać w technikaliach gry. Skończ *Silent Hill*, a będziesz miał okazję wypróbowania kolekcji nowej broni (m.in. piła łańcuchowa i katana). Jeszcze lepsza wiadomość: jest pięć zakończeń, zależnych od Twoich działań. Cztery są dostępne od początku, piąte gdy skończyłeś choć raz *Silent Hill* i grasz ponownie.

Silent Hill jest kamieniem milowym. Jest bardziej straszna niż jakakolwiek gra w przeszłości. Siedzisz przed telewizorem i myślisz sobie: przecież gry nie potrafią takich rzeczy! Zagraj w dzień, a odgłosy zza okna zleją się w całość z hałasami generowanymi przez konsolę. Zagraj w nocy, a z trudem oprzesz się pragnieniu, by spać z zapalonym światłem. Ta gra jest TAK DOBRA.

Dlatego wystawiamy jej dziesiątkę, mimo że kilka elementów odbiega od perfekcji. Ludzie z Konami mogliby popracować nad dialogami, rozgałęzić fabułę, uczynić sterowanie nieco bardziej elastycznym. Poza tym gra mogłaby być dłuższa — trwa mniej więcej tyle, co *Metal Gear Solid*. Ale takie tytuły zawsze będą za krótkie, ile by nie trwały. *Silent Hill* gra na ludzkich emocjach, powoduje silne napięcia — mamy nadzieję, że właśnie takie produkcję będą wychodzić na PlayStation 2 z jej Emotion Enginem. A póki co, sięgnij po *Silent Hill*, jeśli masz odwagę. I pamiętaj — sowy nie są tym, czym się wydają...

1

2

3

[1] Siostro! [2-3] To bardzo mroczna gra — w dosłownym tego słowa znaczeniu.

Alternatywne...

- *Metal Gear Solid*
- *Tomb Raider 3*
- *Silent Hill*
- *Resident Evil*
- *Resident Evil 2*
- *Hard Edge*

WERDYKT

GRAFIKA:	Fantastyczna. Zróżnicowana i zegarmistrzowsko precyzyjna	10
GRYWALNOŚĆ:	Intensywna manipulacja umysłem i emocjami gracza	10
ŻYWOTNOŚĆ:	Niezbyt trudna i nie za długa, ale jest pięć zakończeń	8

Redefinicja gatunku interaktywnych horrorów. Dowód na to, że najstraszniejsze jest to, czego nie widać. Przeraża bardziej niż *Resident Evil 1* i *2* razem wzięte.

10 na 10

■ WYDAWCA	SCEE	■ PRODUCENT	Squaresoft
■ PREMIERA	Już jest	■ OD LAT	3
■ DYSTRYBUTOR	Sony Poland	■ GATUNEK	Wyścig

One Player · Memory card Compatible · Analog Compatible

Chocobo Racing

Gra – widmo: miała się nigdy nie ukazać w Europie. Ale cuda się zdarzają i oto mamy wersję PAL (nie pal! To szkodzi!). Czy warto?

Niedawno Sony zapowiedziała wydanie w Europie siedmiu gier Squaresoftu (w tym *FFVIII*), korzystając z tego, że sam producent nie bardzo się do tego kwapi. Na pierwszy ogień poszedł kartingowy wyścig *Chocobo Racing* ze „strusiokurczakiem" z *Final Fantasy* w roli głównej. Już pierwsze wrażenia są pozytywne: dawno nie doświadczyliśmy tak znakomitego intra. Nie tylko zabójcza, kreskówkowa grafika i doskonała animacja, ale i muzyka! Zresztą znakomita oprawa muzyczna towarzyszy nam przy całej zabawie, jest wesolutka z dynamiczną perkusją. Idealnie dobrana do tras (szczególnie polecamy kawałek w „Strasznym Dworze" – połączenie soundtracku z horroru z *„Wilkiem i Zającem"*).

Efekty specjalne za to bez rewelacji. Ten drobny mankament z pewnością rekompensuje grafika w podwyższonej rozdzielczości. Jest nie tylko efektowna, lecz także szczegółowa i idealnie oddaje klimat tras (w nawiedzonym dworze tańczą duchy, latają nietoperki, a w krainie słodyczy jedziesz przez ciasto, z którego wystają sztućce). O tym, że jest bajecznie kolorowo, nie trzeba wspominać. Animacja postaci i ich wykonanie jest staranne, sympatyczne i pomysłowe. Chocobo przykładowo ściga się na odrzutowych łyżworolkach, White Mage na latającym dywanie, a Black Magican na chmurce.

Renderowane intro jest zabawne i kolorowe, ale jednocześnie widać w nim mistrzowską rękę autorów *Final Fantasy VII*.

Tryby rozgrywki w normie: Grand Prix, Time Attack, dwuosobowy Vs oraz Story Mode. W tym ostatnim wyścigi połączone są fabułką przedstawioną w formie wycinanej książeczki z rozkładanymi obrazkami (wygląda to rewelacyjnie). Mimo że jest to tryb skierowany wyraźnie do dzieciaków to i my (stare chłopy) mieliśmy kupę zabawy.

Przed każdym wyścigiem możesz wybrać jedną z ośmiu dopałek (ich gotowość określa pasek na ekranie). Może to być zarówno turbodoładowanie, jak i „kuku" dla przeciwnika. Potem pozostaje wybrać jedną z tras: testową, leśną, „Straszny Dwór", niebiańską, wulkaniczną, krainę słodyczy, antyczną lub kopalnię. Jak widać, na monotonię nie można narzekać. Mimo że jest tylko osiem torów i nie grzeszą długością, są ekstremalnie pokręcone (można wpaść do lawy albo jeziorka), a kierowanie „pojazdem" jest trudne, bo wyciągasz do 200 km/h. Dodatkowo na trasach rozstawione są różne gadżety mogące skutecznie obrzydzić życie przeciwnikowi (albo Tobie). To, co uda się zebrać, „wleczesz" za swoim pojazdem w formie kolorowych kulek. Najsympatyczniejszym gadżetem jest aniołek zmniejszający kierowcę do rozmiarów mrówki (fajnie się kieruje – nic nie widać).

Chocobo Racing to znakomita gra dla dzieciaków (no, może oprócz toru „Straszny Dwór"), w którą także dorośli pograją z dużą przyjemnością. Prawdziwa gra rodzinna! A jeśli dodatkowo, Drogi Czytelniku, jesteś fanatykiem *Final Fantasy*, to biegnij do sklepu.

1

2

3

[1] Pojazdy i kierowcy nie wyglądają tak okazale jak w *Speed Freaks*, ale są równie oryginalne. [2] Przykład graficznych wspaniałości *Chocobo Racing*. [3] Nasz ulubiony tor: „Straszny Dwór".

Alternatywne...

- *Speed Freaks*
- *Chocobo Racing*
- *Bomberman Racing*

WERDYKT

■ GRAFIKA:	Słodka, kolorowa, atrakcyjna	8
■ GRYWALNOŚĆ:	Bezsprzecznie jest	8
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Mogłaby być większa (fani *FF* dodają 1 punkt)	7

Sympatyczna, podnosząca poziom adrenaliny gierka, skierowana do wszystkich pokoleń graczy (dla dzieci: 9/10). Nie tak genialna, jak *Speed Freaks*, ale wystarczająco dobra.

8 na 10

[1–2] **Cierpliwość jest cnotą. Jeśli uda Ci się naładować cały pasek turbo, będziesz mógł naprawdę popędzić. [3–4] Uwielbiamy rzeczy, jakie ludzie z Funcom wyprawiają ze światłem. [5] W połowie drogi do niewidzialności. I przy okazji także nietykalności. [6–10] Speed Freaks oferuje broń na każdą okazję. Dystyngowanym damom proponujemy wytworne bombki do dyskretnego upuszczenia na trasę, nieśmiałym panom niewidzialność, zaś krzykliwym kawalerom szeroki asortyment rakiet.**

Speed Freaks

Czas na odrobinę szaleństwa z przyjaciółmi. W międzyplatformowych mistrzostwach kartingowych *Mario* właśnie stracił prowadzenie.

Właściciele PlayStation są dumni ze swojego wyboru. Uśmiechają się na myśl o użytkownikach innych platform, gdy sterują Solid Snake'ami, Harrymi Masonami, Larami czy Ridge'ami. Ale jedna postać od lat była im solą w oku. Hydraulik. Ten chrzaniony, włoski hydraulik.

Mario 64 jako w pełni trójwymiarowa platformówka chwilę czekała na soniaczkową odpowiedź, ale w końcu uległa. *Mario Karts* utrzymała się o wiele dłużej. Owszem, ukazały się *Micro Machines v3* i *Circuit Breakers*, ale to nie było dokładnie to samo. Nie wiedzieć czemu, nikt nie był w stanie wyprodukować na PSX naprawdę porządnego, dziecinnego wyścigu. Aż do dziś.

Najnowszy produkt SCEE nie zbierze żadnych laurów za nowatorskie pomysły. *Tomb Raider* czy *Metal Gear Solid* zdefiniowały nową jakość w dziedzinie gier, zaś *Speed Freaks* jest zbiorem starych, wypróbowanych pomysłów. Dostajesz dokładnie to, czego się spodziewasz po milutkim racerze – grupkę dziwacznych, ale zabawnych postaci, kolorowe trasy i ciekawe dopałki.

Ważne jest jednak, jak ta prosta idea jest wykonana. Krótko rzut oka na *Bomberman Fantasy Racing* (6/10) pokazuje, jak łatwo położyć tę prostą formułę. Tymczasem kierowcy *Speed Freaks* to rzeczywiście banda fików, totalnych szaleńców. Gdy zaczynasz, do wyboru jest siedmioro zawodników: obsesyjny fan wyścigów Monty Carlo (łapiesz?), obdarzony nadprzeciętną inteligencją Brains, wyglądająca na fankę Spice Girls Monica, złośliwy majsterklepka Tempest i mistrzyni manipulacji – Tabatha. Ostatni dwaj zawodnicy jeżdżą jednym pojazdem – po prostu lokalny chuligan Buster nie mógł wyruszyć w podróż bez podręcznego chłopca do bicia – Wedgiego. W

WYDAWCA	SCEE	PRODUCENT	Funcom
PREMIERA	Już jest	OD LAT	3
DYSTRYBUTOR	Sony Poland	GATUNEK	Wyścig

[1–4] Każde środowisko ma swój klimat, a także wymaga innej taktyki jazdy. [5] Pan Czajka? Co za miłe spotkanie! [6–7] Pod bocznymi przyciskami ukryta jest kontrola nad dwoma rodzajami dopałek.

miarę postępów w grze do początkowej siódemki dołączają inni, w tym B-MER, robotyczny wynalazek Brainsa oraz Cosworth, który jest... psem.

Wszyscy uczestnicy szaleństwa cierpią na zanik nóg i ramion, ale stopy i dłonie (i wielkie głowy!) mają na swoim miejscu. To, co widać, jest świetne. Zawodnicy odwracają się do mijanych przeciwników, robią miny i generalnie nie wydają się skupieni na kierowaniu pojazdem. Ujeżdżanym gokartom także brakuje części – składają się

UCZESTNICY SZALEŃSTWA CIERPIĄ NA ZANIK NÓG I RAMION, ALE STOPY I DŁONIE (I WIELKIE GŁOWY!) MAJĄ NA MIEJSCU.

z kierownicy, czterech opon i czasami rury wydechowej. Silnika nie stwierdzono.

Sterowanie pojazdami nie stara się konkurować z *Gran Turismo*, ale to nie znaczy, że jest prymitywne. Każdy gokart zachowuje się inaczej. Tempest może trochę za wolno się rozpędza, ale gdy już to zrobi, poczujesz moc silnika (którego nie ma) pod jego maską (której też nie ma!). Monica nie jeździ tak szybko, ale jej pojazd jest lekki, dzięki czemu łatwiej pokonuje ciasne zakręty i szybciej wraca na tor po kolizji.

Gra oferuje wszystkie typy wyścigu, jakich się spodziewasz: pojedynczy kurs, wyścig z czasem oraz oczywiście mistrzostwa. Startując w zawodach ścigasz się na czterech trasach. Jeśli zmieścisz się na nich w pierwszej trójce, konkurujesz z bossem i uaktywniasz cztery następne tory. Utrzymuj się w czołówce, a kolejne trasy staną przed Tobą otworem.

A są boskie. Pozbawione jakichkolwiek oznak realizmu i zdrowego rozsądku, za to premiujące swobodę i fantazję gracza. Każda trasa wykonana jest w jaskrawych kolorach z kreskówkową niedorzecznością. Tory osadzone są w czterech sceneriach – miasto, zakurzone manowce, wyspa i zatoka. Są one czytelnym ukłonem w stronę *Mario Kart*, ale jakość obiektów i teł wykracza poza sterylną grafikę N64. Twórcy zdawali sobie sprawę, że gracz nie będzie raczej zwalniał dla widoków, dlatego najpiękniejsze rzeczy spryt- ▶

[1–2] Jeśli rywale nie mają akurat w zanadrzu żadnej bombki, będą próbowali Cię staranować.

BOMBY ZRZUCONE!

W tym szalonym wyścigu przeciwko rywalom stosuje się nie tylko wygrażanie pięścią. Oto narzędzia zniszczenia, jakie możesz zastosować.

RAKIETA
Leci na wprost, jeśli chcesz trafić, poczekaj, aż zbliżysz się do rywala.

NAPROWADZANA RAKIETA
Stare, dobre „odpal i zapomnij". Sama trafi w zaznaczony pojazd. Mniam!

FALA UDERZENIOWA
Elektryczny impuls. Poraża wszystkich, którzy znajdą się na jego drodze.

TRZY RAKIETY
Rakiety bez naprowadzania, ale za to trzy, więc szansa trafienia większa.

SZLAM
Tworzy kałużę na trasie. Po spotkaniu z nią pojazd traci przyczepność.

BOMBA
Świetna niespodzianka do ustawienia na zakręcie lub między innymi dopałkami.

PIERDNIĘCIE W OPONKI
Najlepsza dopałka z dostępnych. Wszystkim rywalom eksplodują opony.

CZERWONA BOMBA
Bardziej wybuchowa niż zwykła bombka. Także do zostawiania na torze.

PREDATOR
Nie dość, że jesteś niewidzialny, to jeszcze nie działają na Ciebie ataki.

GAZ DO DECHY
Ta dopałka ładuje wskaźnik z błyskawicą (turbo) do maksimum. Jazda!

SERIA POCISKÓW
Seria ośmiu pocisków. Jeśli przynajmniej 4 trafią w rywala, wypada z trasy.

SPADAJĄCA BOMBA
Te cudeńka po prostu spadają z nieba. Nigdy nie wiesz, w co trafią.

[1] Słaba pozycja w wyścigu powoduje jęk zawodu publiczności. [2–4] Wspaniałe, prerenderowane intro pasuje do zabawnego klimatu gry. [5–6] Pies Monty'ego wkracza do akcji.

TEMPEST WOLNO SIĘ ROZPĘDZA, ALE GDY JUZ TO ZROBI, POCZUJESZ MOC SILNIKA (KTÓREGO NIE MA) POD JEGO MASKĄ (KTÓREJ TEZ NIE MA!).

▶ nie umieścili na końcach długich prostych.

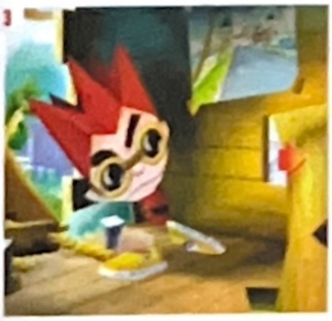
Pomyślano też o skrótach, które można odnaleźć na trasach. Często wręcz jest to konieczne (np. gdy na drodze pojawiają się olbrzymie głazy). Środowisko wokół torów jest interaktywne, czasami zachowuje się wręcz jak jeszcze jeden zawodnik. Te wspaniałości nie ustrzegły się jednak kilku błędów. Efekt nagłego pojawiania się obiektów został sprytnie zamaskowany zakrętami, ale czasami widzisz, jak Twoi przeciwnicy przejeżdżają przez ściany.

W czasie wyścigu do zebrania są dwa typy dopałek. Pierwsze z nich ładują pasek z błyskawicą i dzięki nim przez pewien czas można dostać rakietowego przyspieszenia. I tu kolejny świetny pomysł: turbo można w dowolnym momencie wyłączyć, puszczając boczny klawisz; nie jesteśmy skazani na pędzenie na złamanie karku aż do wyczerpania dopałki. Dla oszczędnych dodatkowa atrakcja: jeśli naładujesz wskaźnik do pełna, dostaniesz naprawdę-szybkie-turbo. Drugi typ zbieranych dopałek to różnego rodzaju niespodzianki dla rywali (patrz ramka). Przydają się – przeciwnicy są bandą naprawdę złośliwych dzieciaków. Bycie na prowadzeniu jest przyjemne, ale wtedy stajesz się celem wszystkich za Tobą. Natychmiastowe „zwałki" z pierwszego miejsca na szóste (jak w *Rollcage*) są na porządku dziennym. Po kilku godzinach gry w *Speed Freaks* czujesz się, jakby ktoś bezustannie drapał Cię po żebrach i pytał: „Czy to Cię wkurza? Czy to Cię denerwuje?" OCZYWIŚCIE, DO DIABŁA, ŻE TAK!!! I już obmyślasz zemstę na tych małych gnojkach...

Funkcję wisienki na ciastku pełni multiplayer. Zbyt długo PSX-fani byli ograniczani do gry we dwójkę, ale teraz koniec. *V-Rally 2* i *Speed Freaks* pokazały, że podzielenie ekranu na cztery części i zachowanie wysokiej jakości jest

[1] Buster i Wedgie – czort wie, co ich razem trzyma. [2–4] Ale i tak są bardziej normalni od psa-kierowcy.

1

3


2

[1–3] „Liczy się udział, a nie zwycięstwo" – co za bałwan to powiedział??? Na pewno nie grał w *Speed Freaks*.

RAZY CZTERY

Speed Freaks **oferuje nadspodziewanie wiele dla pojedynczego gracza. Jednak jeśli chcesz wycisnąć z niej wszystko, kup MultiTapa i zaproś troje przyjaciół z joypadami. Albo poćwicz trochę i zaproś najgorszych wrogów...**

> NATYCHMIASTOWE „ZWAŁKI" Z PIERWSZEGO MIEJSCA NA SZÓSTE (JAK W *ROLLCAGE*) SĄ NA PORZĄDKU DZIENNYM.

możliwe. Wszystkie MultiTapy świata skaczą z radości. Zwycięstwo jest najsłodsze, gdy pokonamy żywego kolegę. Ale uwaga: zacięta rywalizacja z przyjaciółmi czasami wyzwala we wszystkich najgorsze instynkty. Odżywają dawne animozje, bezsilna złość po przegranej próbuje znaleźć ujście inną drogą niż gra. *Speed Freaks* wyzwala silne emocje i mimo swojej milutkiej natury potrafi sięgać do ciemnej strony ludzkiej natury jeszcze głębiej niż *Silent Hill*. Dlatego nie dajcie się ponieść.

Funcom pozbierał z wysypiska wszystkie elementy, którymi wzgardzili producenci ultrarealistycznych gier z fotograficzną grafiką lub epicką i poważną fabułą. Gra jest głupiutka, szalona i zabawna, ale to nie znaczy, że twórcy podeszli do niej równie nonszalancko. O nie – to kawał profesjonalnej roboty na najwyższym poziomie, gdzie tryb jednoosobowy jest równie ekscytujący, co multiplayer. Obowiązkowy zakup dla każdego PSX-fana, który ma przyjaciół.

Alternatywne...

- Micro Machines V3
- Wipeout 2097
- Circuit Breakers
- Speed Freaks
- Bomberman F Racing

1

2

[1–2] Wspaniałe scenerie miasta wręcz rozpraszają kierowców.

WERDYKT

GRAFIKA:	Kolorowa, soczysta i zaokrąglona. Niemal chce się ją zjeść	8
GRYWALNOŚĆ:	Prosta, bezpretensjonalna, wspaniała	9
ŻYWOTNOŚĆ:	Kup MultiTap, a starczy na długie lata	9

Gra nie rości sobie pretensji do bycia realistyczną. W zamian oferuje końskie dawki grywalności. Wszystko, czego wymagamy od zabawkowego wyścigu i jeszcze trochę więcej.

9 na 10

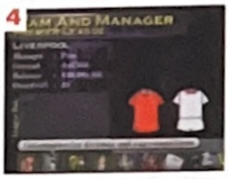
[1] Taki obrazek pojawia się na ekranie, gdy Twoja konsola oblicza wyniki meczu. [2] Tabelka taktyczna nie jest tak modyfikowalna, na jaką wygląda. Nie można na przykład „przeciągnąć" gracza na inną pozycję. [3] Sekwencja meczowa. Anatomia faulu. [4] W tym miejscu można obejrzeć wykres postępów Twojej drużyny. [5] Zwycięstwo! Hurrra!

2

3

1

4

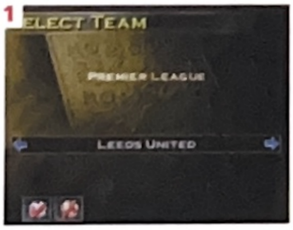


5

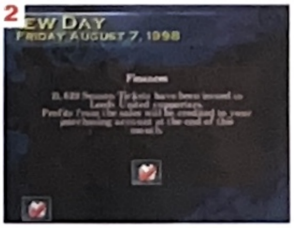
FA Manager

Oficjalny menedżer Football Association powinien sprzedawać się jak ciepłe bułeczki. Ale czy na to zasługuje?

1



2



3

[1] Możesz wybierać spośród wielu drużyn. [2] „Popularny bardzo zespół jest to" – jak powiedziałby menedżer Yoda. [3] Barnsley gra u siebie z West Bromwich Albion. Zwycięzca tego meczu powinien zdobyć mistrzostwo.

Piłka nożna to stara, zabawna konkurencja. Również gry wideo, które mają odtwarzać jego realia, są dość dziwaczne. Jeśli uważasz, że futbol to wyrafinowana odmiana zbiorowego masochizmu, menedżery piłkarskie powinny przypaść Ci do gustu. Czy komuś oprócz najbardziej zagorzałych fanów chciałoby się wertować setki tabelek?

Konsolowe gry menedżerskie są z natury rzeczy brzydkie. Ich pecetowe odpowiedniki oferują obszerne bazy danych piłkarzy oraz niezliczone opcje. Wersje na PlayStation muszą zmieścić zapis całej aktualnej sytuacji na malutkiej karcie pamięci. I właśnie dlatego *FA Manager* – podobnie jak *Premier Manager* firmy Gremlin – jest uproszczony i spłycony w porównaniu z grami, w jakie mogą zagrać posiadacze pecetów.

> *FA MANAGER* JEST UPROSZCZONY I SPŁYCONY W PORÓWNANIU Z GRAMI, W JAKIE MOGĄ ZAGRAĆ POSIADACZE PECETÓW.

Oczywiście w *FA Managerze* występuje spora liczba piłkarzy. Składy są aktualne (to zasługa oficjalnej licencji). Każdy zawodnik opisany jest przez szereg tabelek definiujących jego talent i, w większości przypadków, dane te nie odbiegają zbytnio od rzeczywistości. Z pewnością znajdą się tacy, którzy stwierdzą, że Kingsley Black nie zasługuje na ogólną ocenę 68%, ale cały system działa dosyć poprawnie.

Przedzierasz się przez ligowe tabelki, oglądasz listę najlepszych strzelców – jednym słowem robisz to, co zwykle w każdym menedżerze. *FA Managerowi* brakuje może pecetowej głębi, ale nie ma on się czego wstydzić w porównaniu z innymi tytułami z tej samej (PSX) ligi. Wprowadzenie tre-

WYDAWCA	Eidos	PRODUCENT	Krysalis
PREMIERA	Już jest	OD LAT	3
DYSTRYBUTOR	Brak	GATUNEK	Menedżer piłkarski

1

[1] Za komentarz w *FA Manager* odpowiedzialny jest Brian Moore. [2] Milknie na chwilę, gdy w przerwie meczu pojawiają się statystyki. [3] Jego komentarz pomaga w ogarnięciu sytuacji na boisku. Nie ma nic wspólnego z jego pracą w telewizji – brzmi nieco drętwo – ale jest przekonujący. [4–7] Chleb powszedni każdego menedżera. Albo największa nuda pod słońcem. Decyzja należy do Ciebie.

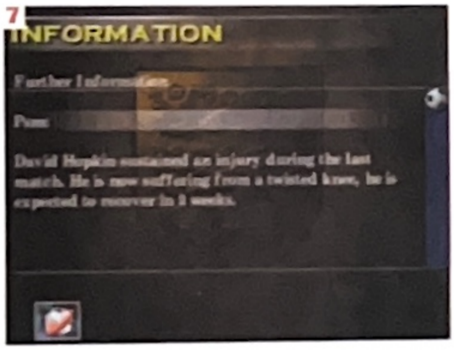
2

3

4

5

6

7


PODOBNIE JAK INNE KONSOLOWE MENEDZERY, *FA MANAGER* CHARAKTERYZUJE SIĘ BRAKIEM SUBTELNOŚCI I GŁĘBI.

nera drużyny młodzieżowej i trenera rezerw to bardzo dobry pomysł. Promują oni swoje gwiazdy, które mają szansę trafić w ten sposób do pierwszego zespołu. Jednak dla weteranów trenerskiej ławki nie będzie tu nic zaskakującego.

Kiepska część meczowa potrafi zepsuć świetnego menedżera. *FA Manager* wychodzi z tej próby obronną ręką. Po każdej stronie ekranu wyświetlana jest tabelka jednej drużyny. Przy nazwisku każdego zawodnika znajdują się trzy liczby: procent udanych wślizgów i podań oraz liczba strzałów na bramkę. Na tej podstawie oceniasz występ zarówno całego zespołu, jak i poszczególnych piłkarzy.

Na środku ekranu widać małą kreseczkę odpowiadającą za posiadanie piłki. Na jej podstawie można się zorientować, która drużyna dominuje w meczu. Statystyki są na bieżąco uaktualniane. Nie widzisz przebiegu większej części gry, co najwyżej jej cyferkowe odpowiedniki. Jeśli podczas meczu zdarzy się coś interesującego – rzut rożny, strzał na bramkę albo złośliwy faul – możesz zobaczyć to na małym okienku.

Niestety, grafika wykorzystana do przedstawiania tych sytuacji jest, oględnie mówiąc, trefna. Niska rozdzielczość i kanciaste postacie to jakby wspomnienie po 16-bitowych konsolach. A przecież *Premier Manager* wykorzystywał engine *Actua Soccer*. Poszczególnym sytuacjom brakuje płynności. Rzut rożny składa się na przykład z trzech oddzielnych filmików: dośrodkowanie, strzał i, być może, obrona. Często sekwencje są za krótkie i niezbyt spójne. Sprawia to wrażenie jakby jakiś niewidzialny reżyser przestawiał piłkarzy po boisku, a potem materiał zmontował nieudolny technik.

Po kilku meczach można się zorientować, o co tak naprawdę chodzi w *FA Manager*. Sprawa jest niezwykle prosta: trzeba zdobyć najlepszych graczy. Los twojego zespołu zależy od zmian na rynku transferowym. Możesz wypróbowywać rozmaite ustawienia i formacje, jednak na dłuższą metę nie ma to zbyt wielkiego znaczenia. Jeśli zdobędziesz lepszych piłkarzy niż Twój przeciwnik, z pewnością wygrasz mecz.

Podobnie jak inne konsolowe menedżery, *FA Manager* charakteryzuje się brakiem subtelności i głębi. Statystyki większości graczy są dobre, przeciętne albo kiepskie. Wyjątki tylko potwierdzają regułę. Kupujesz tych najlepszych, starając się nie przekroczyć Twojego salda bankowego – i to wszystko. *FA Manager* nie zadaje sobie trudu wprowadzenia Cię w arkany zawodu menedżera. Zabawa tą grą to jedna wielka iluzja. Nie potrzebujesz tu jakichś nadzwyczajnych umiejętności. Musisz po prostu wypracować sobie zwycięską strategię i później się jej kurczowo trzymać.

Co najdziwniejsze, całość dość dobrze sprawdza się w praktyce. Nie powinno, ale jednak tak jest. Jeśli jesteś fanem futbolu, *FA Manager* pochłonie Cię na długie dni. Może zdarzyć się, że już na samym początku zaczniesz powtarzać pod nosem: „Co to za nonsens...". Ale kilka godzin później wciąż będziesz siedział z nosem przyklejonym do ekranu telewizora starając się awansować z Carlisle do wyższej ligi i zastanawiając się, jakiego bramkarza wystawić na spotkania play-off. Przy odrobinie wyobraźni i ślepej wiary *FA Manager* równie dobrze sprawdza się „w praniu", co każda pecetowa symulacja. Wszystko jest tu nie w porządku, ale działa. W końcu to nasz ukochany futbol...

Alternatywne...

- *Premier Manager '98*
- *Premier Manager '99*
- *FA Manager*
- *Player Manager*

WERDYKT

GRAFIKA:	Dużo tekstu, brzydkie sekwencje meczowe	3
GRYWALNOŚĆ:	Trudno powiedzieć, dlaczego jest dobra. Po prostu jest	7
ŻYWOTNOŚĆ:	Starczy aż do przyszłorocznego nieuniknionego uzupełnienia	7

***FA Manager* jest kiepski i zarazem wspaniały. Czegoś w nim brakuje, ale nie można się od niego oderwać. Jednym słowem, to gra dla prawdziwych fanów futbolu.**

7 na 10

Two Players | Memory card Compatible

WYDAWCA:	Titus	PRODUCENT:	Yuke's
PREMIERA:	Już jest	OD LAT:	3
DYSTRYBUTOR:	Brak	GATUNEK:	Bijatyka

1

2

3

4

5

6

[1] Panienka wszędzie się teleportuje i wysyła Ci śmiertelne całusy. [2] Nie chciałem! [3] Kobitka z lewej to tak naprawdę facet. [4] Odpal te kule. [5] Piorunujący cios. [6] Czterech przeciwników zamiast jednego: to najlepszy cios pod słońcem.

Evil Zone

***The Guyver, Monster City, Akira:* to wszystko świetne filmy.** Ale czy zastanawiałeś się kiedyś, co robią mangowe postacie w wolnym czasie? Oczywiście walczą!

Od samego początku jest jasne, że największy problem *Evil Zone* to sterowanie. Wykorzystywanie tylko dwóch przycisków (atak i blok) oraz zatrudnienie pada kierunków na dwa etaty (wybór różnych ciosów w ataku i ruchy lewo–prawo) to prawdziwa zbrodnia. Zostaje przecież jeszcze tyle niewykorzystanych guzików. A gdzie schylanie się i skoki? Również wybór ciosów pozostawia wiele do życzenia. Prawdę mówiąc, to naiwna prostota *Evil Zone*, szczególnie w dziedzinie rzutów, stanowi przeszkodę nie do pokonania, jeśli wydawcy gry chcieli wypuścić na rynek konkurencję dla *Street Fightera Alpha 3*.

Evil Zone w pozytywny sposób wykorzystuje Mangę. Mamy tu rycerza z wielkim mieczem, cyborga w stylu Guyvera i księżniczkę w sukience z falbankami. Wszystkie typowo mangowe postacie, które widziałeś już wcześniej w *Toshindenie* i *Soul Blade*. *Evil Zone* wyłamuje się z bijatykowego kanonu, do którego należy olśniewające bogactwo ciosów i ich prezentacja. Postacie *EZ* kręcą się po arenie, ciągnąc za sobą motion–blurowe smugi. Ujęcia kamer zmieniają się podczas wykonywania specjali jak w kalejdoskopie, co tylko zwiększa dramatyzm całości. Często kończy się na tym, że walczący biegną obok siebie niczym obłąkani samuraje. Naprawdę to niezła zabawa. Nie zapominajmy o specjalach we własnej osobie – są wśród nich wybuchy i dźganie włócznią. Na pewnym etapie możesz nawet sklonować swoją postać, tak więc nie ma już CIEBIE, tylko jesteście WY. Twój przeciwnik musi wtedy uwijać się jak w ukropie, by WAM sprostać. Również pomiędzy walkami panuje dziwaczna atmosfera: gra ma w sobie coś z programu telewizyjnego: „Za tydzień zapraszamy na walkę So–And–So w Rondelku Odwagi". Dziwaczne? Takie już jest.

Evil Zone nie dociera do pierwszej ligi bijatyk z powodu zbyt wolnej reakcji na klawisze. Przerwa pomiędzy naciśnięciem guzika, a wykonanym atakiem jest niewielka, ale bardzo istotna, szczególnie gdy przy pomocy bloku starasz się odbić rzucony w Ciebie przedmiot. Trudno również łączyć ciosy w sekwencje – bijatyka naprawdę bardzo dużo traci z powodu braku płynności. Nie można nie polubić gry, w której jest tak dużo śmiesznych ciosów, w której można teleportować się w trzech wymiarach albo łapać przeciwników w śmiertelne pentagramy. Evil Zone nie stanie się klasykiem, ale stanowi ciekawe urozmaicenie dla tytułów firm Namco i Capcom.

1

2

[1] Z tej dramatycznej perspektywy ciosy sprawiają większy ból. [2] Lądowanie awaryjne.

Alternatywne...

- *Tekken 3*
- *Street Fighter Alpha 3*
- *Psychic Force*
- *Evil Zone*

WERDYKT

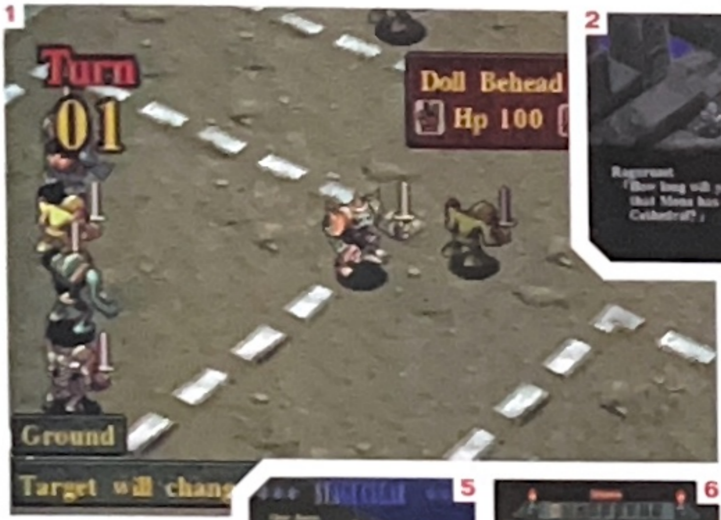
GRAFIKA:	Raz na wozie, raz pod wozem	7
GRYWALNOŚĆ:	Dużo radochy, ale trochę za proste	5
ŻYWOTNOŚĆ:	Dłuższa niż mógłbyś się tego spodziewać	6

Mamy tu do czynienia z lekko przeterminowaną gierką. Bardziej intuicyjne sterowanie i taktyczne ciosy, a *EZ* mógłby trafić do pierwszej ligi.

6 na 10

WYDAWCA	Konami	PRODUCENT	Atlus
PREMIERA	Już jest	OD LAT	3
DYSTRYBUTOR	Lanser	GATUNEK	RPG

Two Players · Memory card Compatible

1


2

3

[1] W trybie Arena walczysz na jakimś starym parkingu. [2] Trzeba przebijać się przez wiele nużących dialogów. [3] Znowu Arena. [4] Bitwa z podziałem na tury. [5-6] Utwórz duchy, żeby wygrać.

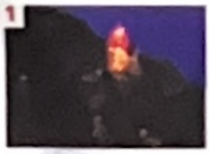
4

5

6

Legend of Kartia

Kolejny świat fantasy, kolejny złoczyńca, jeszcze jeden nieustraszony bohater... Firma Konami wkracza w świat RPG z opowieścią o magicznych kartach.

1


2

[1] Ogień to jeden z niewielu naprawdę skutecznych czarów bitewnych. [2] Kiedy wreszcie będziemy walczyli?

Jeszcze raz pokojowemu światu zagraża chaos. Jeszcze raz tylko mali, japońscy bohaterowie mogą go ocalić – rozmawiając, walcząc i zdobywając punkty doświadczenia. A wszystko przy dźwiękach, które mogłyby stanowić soundtrack do *Final Fantasy 27*. Oczywiście, *Legend of Kartia* przypomina pod pewnymi względami epicką epopeję firmy Square, jednak ma o wiele mniej klasy. Podobnie jak w przypadku *Breath of Fire III*, producent nie dbał za bardzo o tzw. stronę artystyczną. Zamiast tego mamy tu scenariusz, scenariusz i jeszcze raz scenariusz. W rezultacie Legend of Kartia wypełniona jest po same brzegi czarnymi charakterami, zagubionymi fortecami, magiczną bronią i potworami z niezwykle wielkimi zębami. Ponad tym wszystkim unosi się drogowskaz z napisem „Do szczęśliwego zakończenia jeszcze tylko 100 kilometrów".

Akcja *Legend of Kartia* toczy się w krainie Rebus. Niby wszystkie elementy scenariusza gdzieś już widzieliśmy, ale zdarzają się tu ciekawe wtręty. Po świetnej sekwencji intro gracz może wybrać jedną z dwóch postaci. Albo dziewczęcego Toxę – Wolnego Rycerza – albo chłopczycę Lacrymę – Lśniącą Wojowniczkę. Wybrana postać rzucona jest w wir fabuły i przez kilka pierwszych fragmentów (lub rozdziałów) jest więcej konwersacji niż prawdziwej grywalności. Ale po tym fabularnym przeładowaniu (starożytne proroctwa, wygenerowane przez magię potwory, nie wiadomo kto jest dobry, a kto zły), na ekranie pojawiają się bitwy z podziałem na tury, w których typowo japońskie postaci ścierają się na ograniczonej, izometrycznej przestrzeni.

Legend of Kartia potrafi wygrać swoje najlepsze cechy. Brakuje jej olśniewającej grafiki, nadrabia to jednak starciami, w których występują własnej produkcji legiony. Fakt, że możesz powtarzać bitwy, które przegrałeś (bez konieczności ładowania nagranych stanów gry), zdobywać nowe magiczne umiejętności i napotykać na wciąż inne mutacje potworów, sprawia, że *Legend of Kartia* ma dość dużą głębię. Walka jest często nużąca, jednak pomimo niezbyt spektakularnej animacji i takiego sobie designu, graczy przyciąga tu głównie niezwykły scenariusz. Weterani RPG wiedzą, że im więcej czasu spędzasz nad daną grą, tym staje się ona lepsza.

Alternatywne...

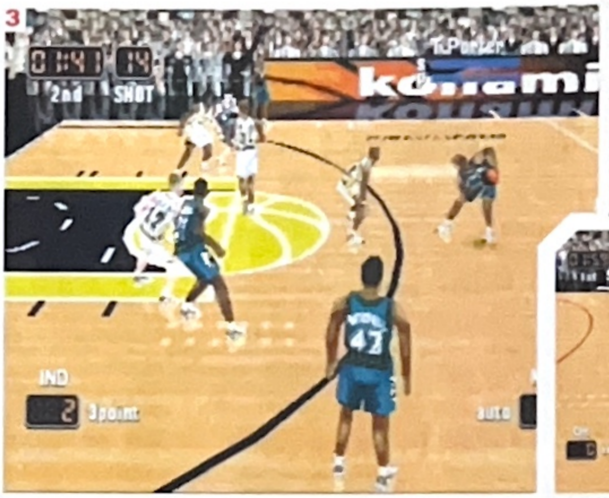
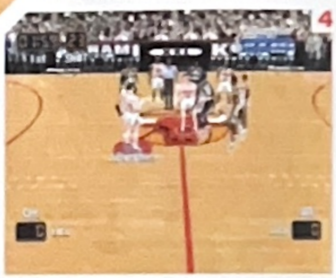
- *Final Fantasy VII*
- *Alundra*
- *Wild ARMS*
- *Breath of Fire III*
- *Legend of Kartia*

WERDYKT

GRAFIKA:	Małe postacie, prymitywne i nieinspirujące	3
GRYWALNOŚĆ:	Historia się rozwija i rozwija...	6
ŻYWOTNOŚĆ:	Zarezerwuj sobie cały tydzień, jeśli nie dwa	7

Gdy przebijesz się już przez zewnętrzną powłokę, okaże się, że jest to głęboka, porządnie skonstruowana i kompetentnie zaprojektowana przygoda.

6 na 10

[1] Wielcy kolesie zderzają się ze sobą. [2] Nie zapominaj, że ponad trzy sekundy spędzone w strefie oznaczają faul. [3] Cała sprawa sprowadza się to umieszczenia plastikowej piłki w obręczy na końcu boiska. Na czym więc polega problem? Obręcz ta znajduje się 3 metry nad ziemią. [4] Tłok jak na Stadionie Dziesięciolecia.

NBA In The Zone '99

Każda gra z numerkiem '98 w tytule prędzej czy później doczeka się wersji '99. Czy jednak nowsze zawsze oznacza lepsze?

Kolejna dawka licencjonowanych przez NBA wsadów do kosza. *NBA In The Zone '99* to najnowsze wkroczenie firmy Konami na zatłoczony rynek symulacji sportowych na PlayStation. Obietnice dotyczą „najwyższej jakości sportowej akcji" (przynajmniej do czasu *NBA In The Zone 2000*), graczy wykonanych w technice motion capture, ciekawych aż do ostatniej sekundy meczy, śnieżnobiałych butów piszczących na drewnianej podłodze tak wypolerowanej, że można w niej dostrzec odbicia graczy. Komentatorzy mobilizują koszykarzy do większego wysiłku, zaś liczba dostępnych ujęć kamer sprawia, że całość przypomina transmisję telewizyjną.

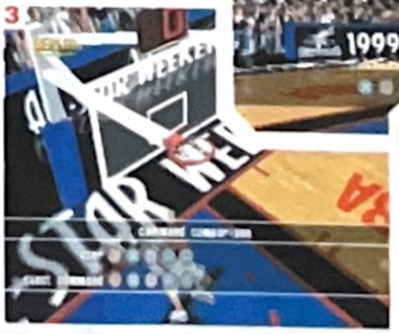
Pozornie wszystko w *NBA In The Zone '99* wygląda, tak jak powinno. Pod szpanerską oprawą znajduje się engine, znalazły się w nim wszystkie możliwości, o których tylko mógłby zamarzyć fan koszykówki. Jeden mecz, Playoffy albo nawet cały sezon. Można również wybrać coś bardziej ekscytującego i wziąć udział w konkursie rzutów z dystansu lub wsadów (przeciwko komputerowi, bądź koledze). Podobnie jak w przypadku innych konsolowych koszykówek, w *NBA In The Zone '99* można zagrać w trybie realistycznym albo zręcznościowym. Oznacza to albo przebijanie się przez strategie, albo orgię wsadów i innych brawurowych zagrań. Możesz również wybrać, które z przepisów i reguł będą przestrzegane przez Twoich graczy. Tak więc można dopasować dany mecz do Twoich wymagań.

Opcje, opcje, nic tylko opcje. Ale są chyba niezbędne w każdej nowoczesnej koszykówce.

Zacznijmy od dobrych stron gry. Po pierwsze, prezentacja z klasą – od otwierających sekwencji FMV do grafiki podczas rozgrywania meczów (która jest momentami okraszona wstawkami z wyczynów bogów koszykówki). Po drugie, oficjalna licencja – dzięki niej gracz może wybrać ulubiony zespół z dywizji Central, Pacific, Midwest al-

POD ZEWNĘTRZNĄ POWŁOKĄ KRYJE SIĘ GIERKA ZE WSZYSTKIMI OPCJAMI, O KTÓRYCH MÓGŁBYŚ POMYŚLEĆ.

[1] Wsad numer dziesięć. [2] Potrzeba tu fotograficznej pamięci. Konkurs wsadów jest zdecydowanie o wiele trudniejszy niż cała reszta gry. [3] Rudolph Nuryew pokazuje jak należy się do tego zabrać.

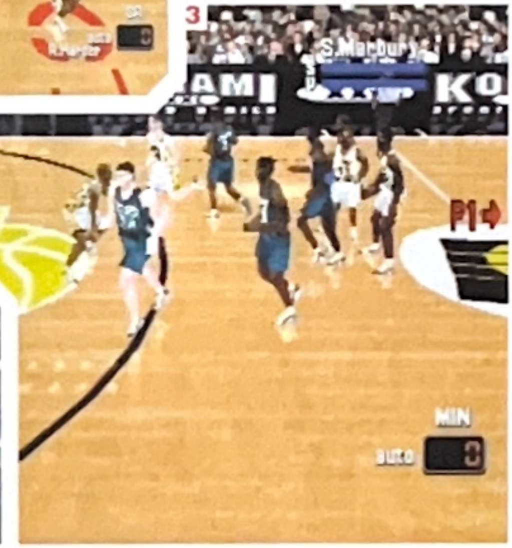


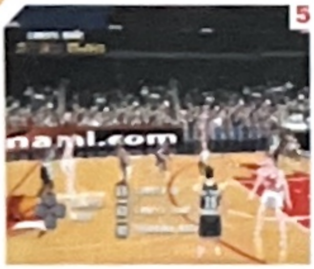
■ WYDAWCA:	Konami	■ PRODUCENT:	Konami
■ PREMIERA:	Już jest	■ OD LAT:	3
■ DYSTRYBUTOR:	Lanser	■ GATUNEK:	Koszykówka

1

2

[1] Jedną z najciekawszych opcji gry jest liczba dostępnych w powtórkach ujęć kamery. Sprawdź, jak ci poszło, z dowolnego miejsca, kiedy tylko masz na to ochotę. [2] Powinien już teraz rzucać „za trzy". [3] Rozgrzewka. Każdy tańczy jak szalony, zupełnie jak na technoimprezie. [4] Rzucaj, z tego miejsca się opłaca. [5] To nie program do tworzenia muzyki, tylko tryb powtórek.

3


5


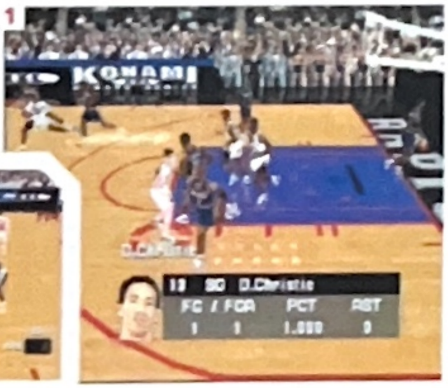
4

bo Atlantic i na pewno znajdzie w niej swoich dwumetrowych faworytów. Po trzecie, formacje i strategie można zmieniać podczas gry, co umożliwia Ci dostosowanie się do taktyki przeciwnika i wykorzystywanie wszystkich powstałych możliwości. Ale znowu musimy powtórzyć, trudno się było tego nie spodziewać. Wszystkie elementy, takie jak komentarz, wiele kamer i dramatyczne powtórki, które kiedyś witano entuzjastycznie, obecnie stały się już standardem.

WSZYSTKO MOŻNA POWIEDZIEĆ O ENGINIE GRY, TYLKO NIE TO, ŻE GENERUJE PIĘKNĄ I NIEZWYKLE SZCZEGÓŁOWĄ ANIMACJĘ.

Przejdźmy teraz do wad. Być może nie są to nawet wady, lecz jedynie rozczarowania. Po efektownym początku i przejściu przez wszystkie ekrany opcji, grafika nieco rozczarowuje. Graczom brakuje życia, snują się po boisku, podają, faulują, blokują, aż wreszcie któryś z nich nagle wsadzi piłkę do kosza. Wszystko można powiedzieć o enginie gry, tylko nie to, że generuje piękne i niezwykle szczegółowe animacje. Co najwyżej jest kompetentny, lecz na tle innych doskonale dopracowanych elementów gry sprawił nam spory zawód.

Koszykówka, jaka jest, każdy widzi. Przeganiasz swoich graczy z jednego końca boiska na drugi starając się przy tym umieścić piłkę w jakiejś wysoko zawieszonej obręczy. Publika entuzjastycznie reaguje, komentator wrzeszczy coś do mikrofonu i wszystko zaczyna się od początku. Ostatnia wersja *NBA In The Zone* jest może fajna i dzika, ale brakuje jej tego przebłysku geniusza, który wyróżnia gry wybitne. Jak na razie, jest po prostu w porządku. Przeciętna do bólu, nie wywoła trzęsienia ziemi w koszykarskim światku, zmusi jednak do pewnego wysiłku Twoje spracowane nadgarstki. Wydaje się jednak, że nie jest warta 200 złotych.

1


[1] Ale statystyka. [2] Uważaj, koleś z piłką za chwilę wrzuci ją do kosza.

2

Alternatywne...

- *NBA Live '99*
- *NBA Pro '98*
- *NBA Jam Extreme*
- *NBA In The Zone '99*
- *NBA Hangtime*

WERDYKT

■ GRAFIKA:	Kompetentna, ale zawodzi oczekiwania	5
■ GRYWALNOŚĆ:	Prawdziwe koszykarskie szaleństwo	6
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Nic nowego	5

Pod sekwencjami FMV i wieloma opcjami ktoś stara się przemycić przeciętną grę. Wkrótce nadejdzie *In The Zone 2000* i „'99" nie zagości długo na półkach.

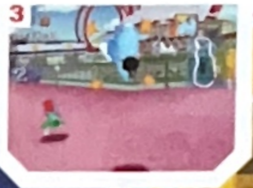
5 na 10

Two Players | Memory card Compatible | D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE

WYDAWCA	Virgin Interactive	PRODUCENT	Hudsonsoft
PREMIERA	Już jest	OD LAT	3
DYSTRYBUTOR	Brak	GATUNEK	Wyścig

1

2

3

4

[1–2] Biegną, potykają się – to prawdziwe bestie. [3–4] Podłóż bombę i w nogi.

Bomberman Fantasy Racing

Lassie, Koń Który Mówi, Pies Który Jeździł Koleją... Wszystkie te zwierzątka pomagają ludziom. Ale czy skoczą dla Ciebie na granat? Czas się o tym przekonać...

To prawdziwe bestie. Staramy się być dyplomatyczni, ale wszystkie rumaki, na których jeździsz w grze *Bomberman Fantasy Racing*, są naprawdę okropne. Mają w sobie coś z królika, kangura, aligatora i dinozaura. Ale to nieważne. Liczy się tylko, że potrafią biegać (niektóre naprawdę szybko), podkładać wybuchowe pułapki i skakać w niebezpiecznych spazmach, byle tylko jak najszybciej dotrzeć do mety.

Bomberman Fantasy Racing bierze jeden element starych gier z B–manem (wyścigi na bestiach) i rozdmuchuje go do nieprawdopodobnych rozmiarów. Bierzesz udział w wyścigu, lecz po drodze musisz obrzucać bombami, rakietami, zmniejszać lub w inny sposób gnębić swoich przeciwników. Inaczej niż w typowych wyścigach, nie ma tu wyznaczonej linii jazdy, zaś poślizgi czymś wyposażonym w nogi zamiast w koła są raczej niemożliwe. Tak więc *Bomberman Fantasy Racing* ma niewiele wspólnego ze sportem. Chodzi tu bardziej o strzelanie do ruchomych celów, unikanie wpadania na przeszkody i przede wszystkim trafienia. Warto również zatroszczyć się o to, żeby coś złego przytrafiło się z Twoimi przeciwnikom.

1

2

3

[1] Nieważne kogo wybierzesz i tak zamieni się w pył. [2] Opcja dla dwóch graczy jest fajna, ale bez przesady. [3] Ostro w prawo, Colin.

Prawdę mówiąc, poszczególne „maszynki" różnie się prowadzą (jedne wyżej skaczą, inne szybciej biegną), trudno jednak spodziewać się, żeby te różnice były równie istotne, co w przypadku samochodów *Gran Turismo* czy *Ridge*. Całość bardziej przypomina *Circuit Breakers* lub *Micro Machines*. Twoje wierzchowce są krnąbrne, niezręczne i uwielbiają wpadać na rozmaite przeszkody. Czasem czujesz, że lepiej by było, gdybyś grał na automacie wyposażonym w plastikowe lejce. Najważniejszy wpływ na ich osiągi ma tzw. Wskaźnik Sprintu – kreseczka, która pokazuje, ile im jeszcze zostało sił. Gdy zbyt szybko go wyczerpiesz, będą się wlokły jak muchy w smole.

Niestety, często zdarza się, że w trybie dla jednej osoby nie widzisz swoich rywali. Pełno tu bowiem bomb i dopałek, tak więc już po chwili możesz łatwo wrócić na linię startu. Szkoda również, że niezła wersja dla dwóch graczy stanowi tylko nagrodę pocieszenia wobec braku rozgrywki czteroosobowej. To by dopiero była zabawa! Ale to tylko marzenie. Ten *Bomberman* jest jedynie ciekawy, nic więcej.

Alternatywne...

- Circuit Breakers
- Micro Machines V3
- Bomberman Fantasy Racing
- Running Wild

WERDYKT

GRAFIKA:	Surowe, lecz przepiękne wieloboki	6
GRYWALNOŚĆ	Mułowate sterowanie	5
ŻYWOTNOŚĆ:	Dwóch gra, dwóch czeka	6

Gdyby tylko firma Virgin zdecydowała się na wprowadzenie opcji gry dla czterech osób, z którą zawsze kojarzy nam się *Bomberman*...

6 na 10

WYDAWCA	Konami	PRODUCENT	Atlus
PREMIERA	Już jest	OD LAT	12
DYSTRYBUTOR	Lanser	GATUNEK	Taktyczna

Two Players · Memory card Compatible · Dual Shock Compatible

Trap Runner

„Już nie robią takich gier, jak kiedyś". A może... Firma Konami funduje nam podróż do czasów, gdy gry naprawdę były grami.

1

2

3

[1–2] Trujący gaz, pułapki i różowe światełka prześladują Cię na Twojej drodze. [3] Lou przekonał się na własnej skórze o szkodliwości promieni ultrafioletowych. [4] Gdy Twój plan się powiedzie, będziesz w siódmym niebie. [5] Wszystko sprowadza się do taktyki.

Do pewnego stopnia *Trap Runner* jest klasą sam dla siebie. Ta zręcznościówka z elementami łamigłówki przypomina *Spy Vs Spy*, klasyczny przebój ze Spectrum. Łączy w sobie również cechy *Bombermana* oraz mało znanego i niemal zapomnianego *Grid Runnera* firmy Virgin. Jednak cała reszta jest tu nowa.

Obszar gry widzisz z góry, poruszasz się po labiryncie, podkładasz i rozbrajasz pułapki. W jednym momencie pozbawiasz bombę zapalnika używając w tym celi kombinacji przycisków w stylu *PaRappy*, a już po chwili stajesz oko w oko z przeciwnikiem. W trybie dla dwóch graczy sprawy mają się podobnie.

Właśnie w multiplayerze *Trap Runner* wznosi się na wyżyny. Oprócz rozstawiania i usuwania pułapek, możesz sobie trochę postrzelać lub też powalczyć w zwarciu. Polega to na skierowaniu Twojej kiepsko animowanej nogi w kierunku przeciwnika (gdybyś miał przypadkiem pod ręką damską torebkę, mógłbyś jej użyć). To, czy odniesiesz w tych sytuacjach sukces, zależy wyłącznie od szczęścia – momenty te można wykorzystać do podkładania pułapek.

Tryb treningowy to zawsze dobry sposób, żeby oswoić się z rozmaitymi gadżetami, a także z ogólną koncepcją gry. Niestety, składa się on z sekwencji FMV zamiast z grywalnych zadań. Prawdę mówiąc i bez nich powinieneś poradzić sobie z pierwszymi poziomami gry.

Wcielasz się w jedną z sześciu postaci, każda z nich wyposażona jest w inny zestaw broni. Poczynając od trującego gazu, aż po nieskomplikowane miny i bomby. Oprócz nich masz również do dyspozycji uzbrojenie zdobyte na Twoich przeciwnikach. Zdarzają się też pola siłowe, które można włączyć wpędzając wrogów (lub siebie, jeśli nie uważasz) w niezłe tarapaty. Dodaje to rozgrywce taktycznego posmaku i kolejne walki nie są już tak monotonne, jak by to się mogło wydawać.

5

4

Trap Runner wyróżnia się przyjemnym, prostym projektem. I tu jest pies pogrzebany. To gra na wskroś 16-bitowa. Zarówno jeśli chodzi o wygląd, jak i grywalność. Można oczywiście usiąść i spędzić kilka godzin na rozgrywce solo, bądź multiplayer, ale nie będzie ona zbyt ekscytująca.

Alternatywne...

Kurushi
Trap Runner
Bomberman World
Grid Run

WERDYKT

GRAFIKA:	16-bitowe szaleństwo	5
GRYWALNOŚĆ:	Prosta, lecz nowatorska	6
ŻYWOTNOŚĆ:	Nużąca dla jednego gracza, lepsza dla dwóch	6

Jeśli lubisz niemal nieskażone nowoczesnością gry retro, a w kieszeni masz trochę wolnej kaski, pamiętaj o tym, że *Trap Runner* jest świetną gierką dla dwóch osób.

6 na 10

Bugs Bunny: Lost In Time

Czekaliśmy z niecierpliwością na grę, w której miało być pełno błędów (tzw. bugs). Ale firma Infogrames zepsuła nam zabawę i wyprodukowała kiepską platformówkę.

Chociaż wypada mówić o grach utrzymanych w nierealistycznym stylu, że są kreskówkowe, to tym razem gościmy na PlayStation najsłynniejszą kreskówkową postać. Zapomnijcie o Barcie Simpsonie i obsadzie serialu *South Park* – wszystko zaczęło się od królika Bugsa. Zawsze ma on w zanadrzu laskę dynamitu, żeby przy jej pomocy odpędzić wrogów o ołowianych stopach. Bugs to wymarzony bohater przygodówki na PlayStation. Sporo wysiłku włożono w to, by jego komputerowa postać dokładnie odpowiadała oryginałowi.

Jak wiadomo, króliki żywią się marchewką, dzięki niej uzupełniają energię życiową. Wykorzystują swoje olbrzymie uszy do miękkiego lądowania na delikatnych powierzchniach i kopią przeciwników w tyłek. Zapomnij tylko na chwilę, że głosu użyczył mu jakiś kiepski aktorzyna, a uwierzysz, iż masz przed sobą prawdziwego Bugsa. Na swojej drodze napotkasz wszystkich tradycyjnych przeciwników, a także kilka innych postaci z przebogatego katalogu firmy Warner Brothers. Są wśród nich Rocky i Mugsy osadzeni w rolach gangsterów z lat 30. Jako trójwymiarowa gra naśladująca dwuwymiarową kreskówkę, *Bugs Bunny: Lost In Time* robi początkowo duże wrażenie. A więc o co nam chodzi? Nie możemy narzekać na fabułę. Królika Bugsa wystarczyłoby umieścić w magicznym ścieku i kazać mu chodzić tam i z powrotem, a nikt by nie narzekał na zbyt mało atrakcji.

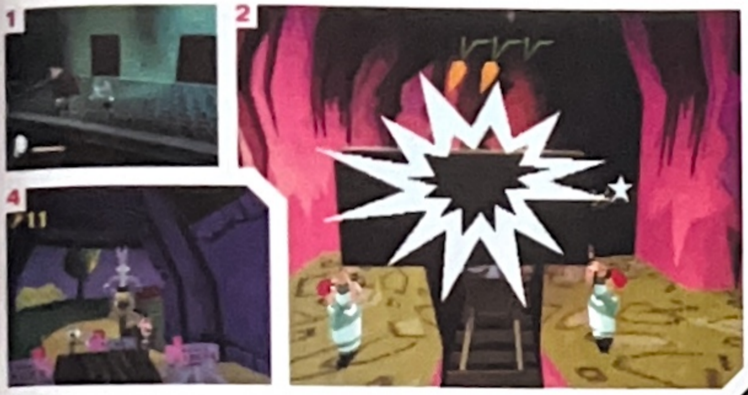
Nasz bohater zagubił się podczas podróży w czasie. Miota się od epoki kamiennej poprzez średniowiecze do futurystycznego Dimension X. Celem gry jest odnalezienie odpowiedniej liczby zegarów, tak by Bugs mógł wreszcie wrócić do współczesności. Akcja nie postępuje liniowo, ale do przejścia danej ery wymagana jest pewna liczba zegarów. W obrębie każdej z epok znajdują się rozmaite poziomy i bonusy, co zapewnia grze odpowiednią głębię.

> NASZ BOHATER ZAGUBIŁ SIĘ PODCZAS PODRÓŻY W CZASIE. MIOTA SIĘ OD EPOKI KAMIENNEJ DO ŚREDNIOWIECZA.

Problemy zaczynają się już w momencie, gdy opuszczasz maszynę do podróży w czasie i napotykasz na kamienny blok. To chyba nie powinno mieć miejsca? Próbujesz nad nim przeskoczyć i okazuje się, że to, czy Bugsowi

[1] To stara zagadka typu: zapal pochodnię – odpal dynamit. Jednak limity czasowe są tak ustawione, że musisz popisać się nie lada zręcznością. [2–4] Bugs Bunny we własnej osobie.

WYDAWCA	Infogrames	PRODUCENT	Behaviour
CENA	199,00	OD LAT	3
DYSTRYBUTOR	Sony Poland	GATUNEK	Platformówka 3D



[1–4] Nawet zwalczanie gangsterów, podkładanie dynamitu czy jeżdżenie na jednym kółku nie jest w stanie zmienić monotonnej grywalności tego tytułu.

się powiedzie, zależy tylko i wyłącznie od szczęścia. Sterowanie jest nieprecyzyjne, sceneria niewyraźna, a ujęcia wybrane niezwykle nieszczęśliwie. Często w ważnych momentach kamera po prostu chowa się za jakąś przeszkodę albo ustawia tak, by zburzyć nasze poczucie perspektywy. Często zdarza się, że wpadasz do morza z wysokiego nabrzeża. W takich sytuacjach nie przewidziano żadnych latających dywanów czy trampolin, które pomogłyby zamortyzować siłę uderzenia. Po prostu wracasz na początek poziomu.

Wygląda na to, że duże znaczenie odgrywa tu czynnik losowy. Stanowi to poważną barierę przy przebijaniu się przez kolejne poziomy. Pełno tu typowych dla każdej platformówki elementów, takich jak układanie skrzynek jednej na drugiej w celu uzyskania dostępu do wyżej położonych poziomów czy zbieranie pochodni, aby odpalić od nich lont dynamitu. Jeśli te proste przeszkody spowodują, że mimo wszystko się „zatniesz", od razu pojawi się wbudowany w grę pomocnik i mentorskim tonem zacznie wyjaśniać, jak należy przejść daną rzecz. W późniejszych erach zdarzają się czasem oryginalne zagadki. Zwykle są one związane z czarami, ale może Ci po prostu nie starczyć cierpliwości, by do nich dotrzeć. Nawet liczne podgierki i poziomy bonusowe nie są warte świeczki. Zwykle czeka tam na Ciebie Yosemite Sam ze swoim kordzikiem, a Ty starasz się wskoczyć mu na głowę. Bzdura.

Nie możemy przebaczyć twórcom gry wielu zaniedbań i usprawiedliwiać ich, mówiąc że to w końcu tylko gra dla dzieci. Każdy sześciolatek potrafi odróżnić dobrą platformówkę od złej. Jeśli starsi gracze chcieliby przy pomocy tej gierki przenieść się w świat tak dobrze znanych im kreskówek, to owszem – jest tu i Elmer Fudd sepleniący „dolwać tego kiulika", i dziwaczne kowadła spadające z nieba. Jednak ktoś zapomniał o grywalności. A to wstyd. That's all folks.

W ROLACH GŁÓWNYCH

W grze pojawia się wiele postaci znanych z kreskówek firmy Warner Brothers. Ich zadaniem jest przeszkadzanie naszemu bohaterowi w wykonaniu powierzonego mu zadania.

ELMER FUDD

Pojawia się w typowo myśliwskim stroju (chce nafaszerować tyłek naszego królika śrutem) albo jako jaskiniowiec (chętnie zjadłby jakąś drobną dziczyznę).

YOSEMITE SAM

Wąsaty karzeł gra rolę pirata. Ma opaskę na oku i papugę na ramieniu. Co zabawne, jeden z poziomów nazywa się What's Up Dock (Co Słychać Na Doku).

KACZOR DAFFY

Pojawia się w pod-gierce. Zamienia swoje obrazki na podobizny Bugsa, co ma przekonać Elmera, że skończył się sezon polowań na kaczki, a zaczął na króliki.

MARSJANIN MARVIN

Mały koleżka z innego świata, właściciel stacji kosmicznej wypełnionej po sufit hi-techowymi zabawkami. Od niego zaczyna się inwazja małych Marsjan.

Alternatywne...

Crash Bandicoot 3
Pandemonium
Croc 2
Crash Bandicoot 2
Bugs Bunny: Lost In Time

WERDYKT

GRAFIKA:	Wierna kreskówce, ale coś z nią nie tak	6
GRYWALNOŚĆ:	Frustrująca i pozbawiona wyobraźni	4
ŻYWOTNOŚĆ:	Sporo tego samego	5

Najsłynniejszy królik na świecie występuje w bardzo przeciętnej gierce. Brak tu różnorodności i przemyślanej koncepcji. Zamiast tego jest nieprecyzyjne sterowanie.

5 na 10

WYDAWCA	Mindscape	PRODUCENT	Starsphere
PREMIERA	Już jest	OD LAT	3
DYSTRYBUTOR	Brak	GATUNEK	Szachy

One Player · Memory card Compatible

[1-4] Zastawianie się pionami to dobry sposób na ochronę króla. [5] Założę się, że ona wcale nie ma ochoty grać w szachy...

Chessmaster 2

Kolesie z zespołu Wu-Tang Clan są wielkimi fanami szachów. Czy powiedziałbyś o nich, że to ubrani w grzeczne sweterki geniusze komputerowi, którzy nigdy nie mieli dziewczyny? Chyba nie. Zapraszamy do szachownicy...

Dawno, dawno temu, gdy nie wynaleziono jeszcze elektryczności, szachy spełniały rolę *Tekkena*. W końcu to walka dwóch przeciwników. W obu tych grach trzeba właściwie odczytać intencje rywala i w odpowiednim momencie zaatakować. W szachach są również specjale – nie zapominajmy o roszadach, wymianach i biciu w przelocie. I co Ty na to? Chyba musisz nauczyć się grać w szachy.

Nie jesteś do końca przekonany? To zrozumiałe. Nieważne jak długo przekonywano Cię, że w tej grze jest coś wyjątkowego, i tak nie wierzyłeś. W końcu chodzi o szachy. Jeśli jednak chcesz pograć, liczy się tylko jedno pytanie: czy program jest dobry w te klocki?

Zdecydowanie tak. I co lepsze, może także grać bardzo źle. *Chessmaster 2* będzie (miejmy nadzieję) kupowany przez ludzi, którzy od czasu do czasu potrzebują partnera do szachów. Jednak oferuje on wiele pomocy dla początkujących. Wszystkie opcje przedstawiono w zrozumiałej formule, stanowią one pomoc dla stawiających pierwsze kroki na szachownicy. *Chessmaster* wyświetla nawet ruchy poszczególnych figur, tak więc pytanie „jak chodzi ten koń?" nie będzie już miało racji bytu.

Dla bardziej wtajemniczonych przewidziano opcję wskazywania zagrożonych, bądź zablokowanych figur. Jest również wskaźnik przewagi jednej ze stron. Podpowiedzi są bystre, niemal szeptane Ci do uszka. Mają postać krótkich wskazówek, bądź drobiazgowego rozprawiania na temat zalet przesunięcia piona na D4.

[1] Zestaw fantasy, choć atrakcyjny, nie jest zbyt praktyczny. [2] Ta niekonwencjonalna taktyka spłoszyła przeciwnika.

Komputerowi przeciwnicy to albo odpowiedniki byłych arcymistrzów, albo fikcyjne postacie. Dochodzimy w ten sposób do trybu kampanii, w którym starasz się piąć w górę rankingów. Prezentacja ma ręce i nogi, możesz wybierać wśród pięknie przedstawionych, trójwymiarowych widoków albo poprzestać na wyglądzie kojarzącym się z ZX Spectrum. Ciekawe, czy za 1000 lat ulubioną grą ludzkości będzie coś w rodzaju *Tekkena*, czy szachy? Niestety, chyba *Tekken*. To boli.

Alternatywne...

Chessmaster 3D

Chessmaster 2

WERDYKT

GRAFIKA:	Czysta jak sala operacyjna, ale wcale nie kręci	4
GRYWALNOŚĆ:	Jedna z najstarszych gier na świecie, nieustannie wciągająca	8
ŻYWOTNOŚĆ:	Zanim dojdziesz do poziomu arcymistrza, minie dużo czasu	8

Szachy. Jeśli lubisz grać lub chcesz się nauczyć, nie czekaj ani chwili – gra jest dobra i dla eksperta, i dla początkującego. Jeśli nie, nic Cię nie przekona. W końcu to szachy.

8 na 10

WYDAWCA	Virgin	PRODUCENT	Hudsonsoft
PREMIERA	Już jest	OD LAT	3
DYSTRYBUTOR	Brak	GATUNEK	Zręcznościówka

PlayTest!

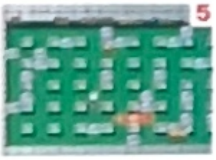
Bomberman

Ta gra sprawi, że ludzie będą ciskali w siebie bombami. I nie ma w tym nic złego. Wprost przeciwnie...

1

2

3

4

5

[1] Pozbądź się wszystkich problemów przy pomocy bombki. [2] Podłóż bombę i w nogi. [3–4] Dopałki to klucz do sukcesu. [5] Jeden gracz będzie się tu nudził jak mopa.

Bomberman Cię dorwie. Może stanie się to późno w nocy, może w deszczowe, sobotnie popołudnie. Może to się nawet stać w ciągu dnia, gdy uzbrojony w Multi Tap i kilku kumpli zasiądziesz do swojej ulubionej konsoli. Od momentu, gdy po raz pierwszy zobaczysz, jak kreskówkowe postaci wyginają się w bolesnym gry masie, nie masz wyjścia. Musisz grać. Witamy w najbardziej konwulsyjnym multiplayerowym tytule wszech czasów.

Jeśli nie widziałeś nigdy *Bombermana* (są jeszcze tacy?), mamy garść wyjaśnień. Sterujesz jednym z pięciu komiksowych terrorystów, których celem jest wysadzenie w powietrze swoich przeciwników. Służą im do tego celu bomby. Początkowo mają one ograniczony zasięg, zaś areny są płaskie. Nie przerywaj jednak wysadzania, a wkrótce otrzymasz dostęp do dopałek. Dzięki nim będziesz w stanie skonstruować własne, przerażliwe, śmiercionośne zabawki. Musisz wykazać się szybkością i sprytem. Twoim celem jest zostanie jedynym żywym Bombermanem na arenie.

Podobnie jak w przypadku powracających na muzyczny rynek zespołów–dinozaurów, Bomberman stanowi próbę nawiązania do sprawdzonych rozwiązań. Nic nie zostało z trójwymiarowego świata gry *Bomberman World*. Zamiast niego masz do dyspozycji klasyczne bomby zapalające, rękawice do przerzucania ładunków przez przeszkody i bombowe buty. Możesz zagrać w trybie Story, w którym oczyszczasz areny z przeciwników, wysadzasz w powietrze potwory i od czasu do czasu jakiegoś bossa. Ale nie to tygrysy lubią najbardziej. Można również powalczyć ze sterowanymi przez Twoją konsolę terrorystami, ale zabawa jest dość żałosna. Bowiem *Bomberman* to jedna z niewielu gier, które błyszczą jedynie, gdy zasiądzie do nich więcej niż dwóch graczy.

Gdy tylko zacznie się bombardować naraz pięć osób, powstaje reakcja łańcuchowa – wysadziłem Cię w powietrze, Ty podłożyłeś mi bombę, to może razem zaatakujemy tego trzeciego... po kilku minutach grania Twoi kumple (i Ty również) zapominają o dorobku tysięcy lat naszej cywilizacji i zamieniają się w terrorystów–psychopatów. Inne gry mają swoje zasady, etykietę, swoiste fair play. *Bomberman* niczego takiego nie ma. Ma za to bomby.

W świecie wirtualnej kreskówkowej przemocy tylko głupiec ich nie podkłada.

Alternatywne...

- Bomberman
- Bomberman World
- Trap Runner

1

2

[1] Pokonaj wszystkie potwory. [2] Zwycięzca ucieka z Doliny Śmierci.

WERDYKT

GRAFIKA:	Retro pełną gębą	4
GRYWALNOŚĆ:	Wybuchowe szaleństwo	7
ŻYWOTNOŚĆ:	Tylko dla kilku graczy	8

Nuda dla jednego gracza i ekscytacja dla pięciu. Stylistyka retro sprawia, że rozwałka na ekranie *Bombermana* nie ma sobie równych. Jak w komediach slapstikowych.

7 na 10

[1-5] Trybów gry jest tu co niemiara. Od krótkich tarć, po dziwaczną Pay Per View. [6] Jest też tradycyjny tryb kariery.

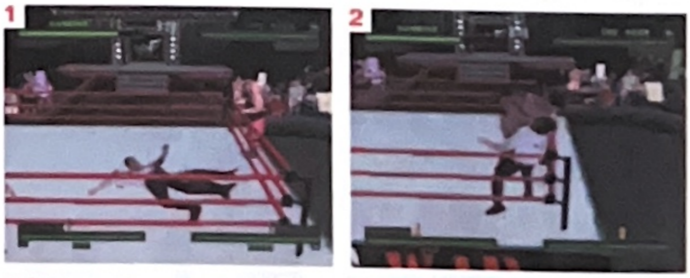
WWF Attitude

Walki, w których krew powinna lać się strumieniami, a zejścia śmiertelne powinny być na porządku dziennym. Ale nie są, bo to wrestling.

Nie ma nic przyjemniejszego niż popatrywanie w długie wieczory na popisy (kaskaderskie) wrestlerów (polemizowałbym – RB). Duzi panowie w kolorowych slipach i innych atrakcyjnych ubiorach – koniecznie natarci oliwą, aby się fajnie świecili. Niestety, do tej pory gry symulujące ten rodzaj... hmmm... sportu, były (delikatnie rzecz ujmując) dalekie od ideału. Więc siłą rozpędu i do tej produkcji podeszliśmy z dużą dozą nieufności. I zostaliśmy wzięci z zaskoczenia, odbici od barierki i powaleni na ring. Być może patrzysz teraz na ocenę w werdykcie, uśmiechasz się i myślisz „powariowali w tym peesemie albo dostali w łapę". Nic bardziej błędnego. Pozbądź się uprzedzeń, a my udowodnimy Ci, że ta gra jest równie dobra, co *Tekken 3*.

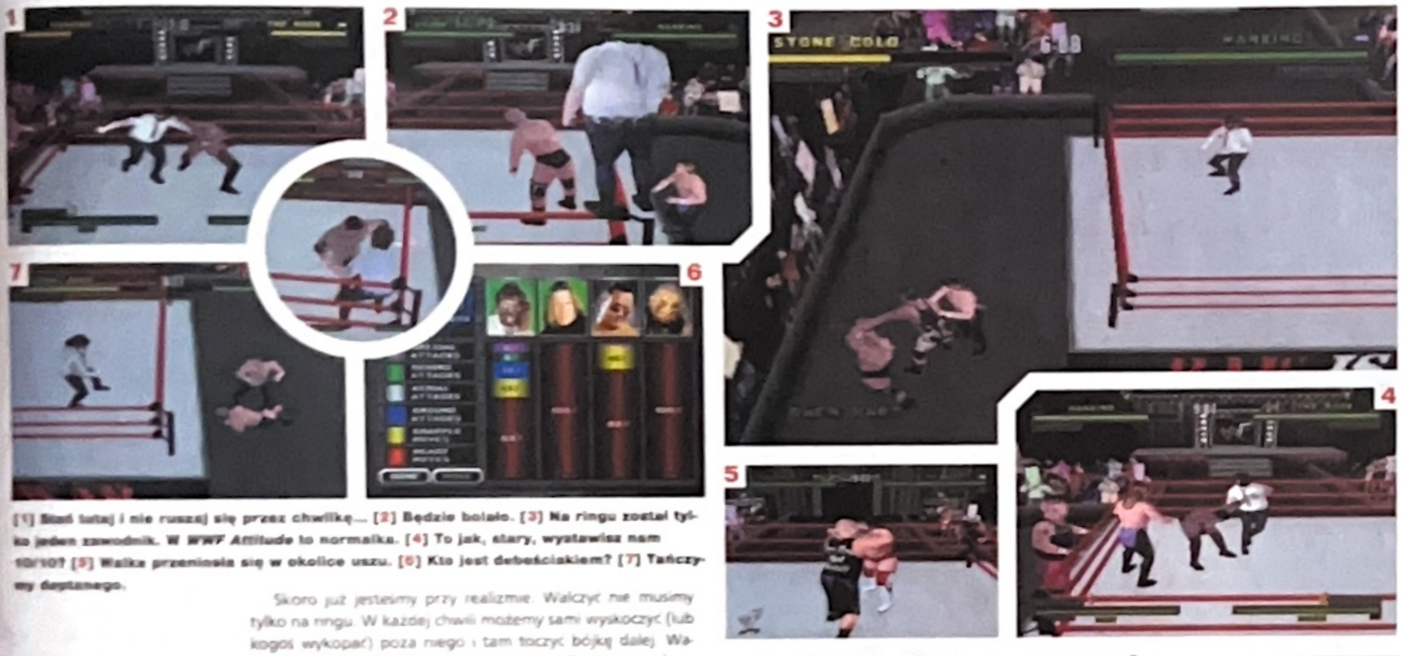
Już na początku zabiło nas intro. Dawno nie widzieliśmy tak znakomicie zmontowanego, dynamicznego i oprawionego metalowym łomotem, pełnoekranowego filmu o jakości przekazu telewizyjnego (nie żadne tam renderingi czy animacje). Pojawienie się menu pozwoliło nam zmartwychwstać, ale tylko na chwilę. Mnogość opcji jest... jak wyżej. Samych ustawień jest od groma, a tu jeszcze można wybrać na przykład walkę z wykorzystaniem uzbrojenia, przy grze we czwórkę (tak, tak! MultiTap! Koledzy dostaną łupnia... albo Ty) musisz pokonać wszystkich albo współdziałać z innymi przeciw jednemu (sprawiedliwe?:). Na brak trybów gry (a tym samym żywotności) gra nie może narzekać.

Do wyboru masz praktycznie wszystkich czynnych zawodowo wrestlerów. Jeśli żaden z nich nie jest dla Ciebie odpowiedni, możesz dzięki edytorowi zrobić własnych, np. dziwnie podobnych do nielubianych nauczycieli, starszych braci itp. Każdy zawodnik ma kilkanaście cech indywidualnych, dodatkowo zaś wskaźniki zmęczenia i masę innych, dodających rozgrywce realizmu.



[1-2] Rozgrywki tag-teamów są świetne. Dwie drużyny po dwie osoby.

WYDAWCA	Acclaim	PRODUCENT	Acclaim
PREMIERA	Już jest	OD LAT	3
DYSTRYBUTOR	CODA	GATUNEK	Wrestling



[1] Stań tutaj i nie ruszaj się przez chwilkę... [2] Będzie bolało. [3] Na ringu został tylko jeden zawodnik. W *WWF Attitude* to normalka. [4] To jak, stary, wystawisz nam 10/10? [5] Walka przeniosła się w okolice uszu. [6] Kto jest debeściakiem? [7] Tańczymy deptanego.

Skoro już jesteśmy przy realizmie. Walczyć nie musimy tylko na ringu. W każdej chwili możemy sami wyskoczyć (lub kogoś wykopać) poza niego i tam toczyć bójkę dalej. Wachlarz ciosów jest ogromny i cały czas odkrywa się coś nowego. Są proste, jednoklawiszowe ruchy, jak i kombinacje wymagające gumowych palców. Te ostatnie powodują takie „figury baletowe", że przeciwnik odchodzi do krainy wiecznych wrestlingów (aż do następnej walki). Dodatkowo z racji znakomitej grafiki, animacji i realnie wyglądających wrestlerów mamy cały czas wrażenie, że oglądamy nie grę, tylko transmisję z walk. Ten efekt dodatkowo wzmagany jest przez dwa czynniki. Pierwszy z nich to publiczność żywiołowo reagująca na poczynania przeciwników. W zależności od tego czy im się podoba styl walki czy nie dopingują Ciebie lub przeciwnika, gwiżdżą, są zniesmaczeni lub w euforii. Podobnie ma się z komentarzem. Nie myśl, że gdy będziesz używał tylko jednego ciosu, nikt tego nie zauważy. Zaraz komentarze objadą Ciebie i Twoją rodzinę. A jak się dobrze spiszesz to i komentator pochwali.

Stałą atrakcją takich spotkań są utarczki słowne między zawodnikami przed i po meczach. Opisują one ze szczegółami, co kto komu zrobi. Oczywiście są jajcarskie do kwadratu.

WWF Attitude to nie tylko możliwość naparzania się bez sensu.

UCZYNIĘ Z CIEBIE MĘŻCZYZNĘ

Jedną z naszych ulubionych opcji *WWF Attitude* jest edytor wrestlerów. Dzięki niemu możesz stworzyć zawodnika swoich marzeń. Niestety, nasza pierwsza próba zakończyła się fiaskiem.

[1] Niskie czoło, brak oznak inteligencji — dobry początek. [2] Szpanerskie portki z plastiku. [3] Do diaska! Za mało tłusty!

Mamy do wyboru opcję kariery. Będziemy teraz musieli krok po kroku piąć się do góry, aż do mistrzowskiego pasa. Możemy wziąć udział w różnego rodzaju rozgrywkach, na przykład: Pay Per View, Raw, King Of The Ring, Survivor Series. Dzięki nim uzyskujemy kolejne punkty (po wygraniu, rzecz jasna) podnoszące rangę naszego zawodnika. Zresztą typów walk jest tyle, że i rok nie wystarczy na ich poznanie.

Wreszcie zwolennicy wrestlingu otrzymali do rąk produkt rewelacyjny. Nawet na tyle, by wciągnął przeciwników tego typu zabaw. Dopracowana warstwa wizualna, nie ustępująca jej dźwiękowa, sprawność, z jaką sterujemy zawodnikami (to był zawsze mankament wrestlingów), bogactwo ciosów, które odkrywa się miesiącami (jak w *Tekkenie 3*) oraz możliwość walki do czterech osób kreują *WWF Attitude* na najlepszy wrestling na PSX i jedną z najlepszych bijatyk w ogóle. Panie i panowie – czapki z głów! Hail to the King!

Alternatywne...

- *WWF Attitude*
- *WWF War Zone*
- *WCW Vs The World*
- *WCW Nitro*

WERDYKT

GRAFIKA:	Realistyczne jak tylko można na PSX	9
GRYWALNOŚĆ:	Do upadłego – sprawna i dynamiczna rozgrywka	10
ŻYWOTNOŚĆ:	Mnogość opcji, edytor zawodników, tryb dla czworga...	10

Niespodziewanie wrestling sięgnął po najwyższe laury. Jeśli nie możesz patrzeć na facetów w gaciach krzywiących się do kamery, odejmij 2 pkt od werdyktu, ale i tak powinieneś zobaczyć tę grę.

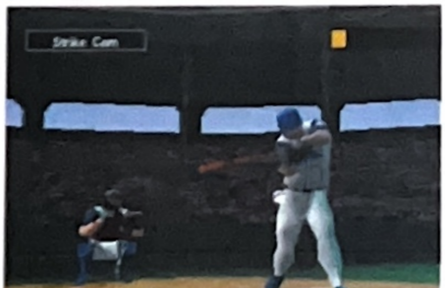
10 na 10

Triple Play 2000

WYDAWCA:	Electronic Arts
PRODUCENT:	Electronic Arts
DYSTRYBUTOR:	Brak
OD LAT:	3
GATUNEK:	Baseball
GRAFIKA:	7
GRYWALNOŚĆ:	7
ŻYWOTNOŚĆ:	6
OCENA:	7/10

Wyobraź sobie, że Jankesi do tej pory nie mają pojęcia, do czego służą kije baseballowe i używają ich do odbijania skórzanej piłki! Ale głupi ci Amerykanie... W dodatku firma EA próbuje zaszczepić ten dziwny sport w Europie wydając jego symulację na PlayStation. Dzięki licencji, *Triple Play 2000* oferuje prawdziwych zawodników i drużyny. Gra jest nastawiona raczej na zręcznościową rozrywkę – i dobrze, bo skomplikowana symulacja spowodowałaby, że w ogóle nikt by się nią nie zainteresował na naszym kontynencie. A tak, może ją kupić każdy ciekawy, co też ci ludzie za oceanem wyrabiają z pałkami. Animacja zawodników jest płynna i realistyczna, akcja szybka, a inteligencja konsolowych graczy stanowi wyzwanie. Słowem: solidna robota EA.

Gra jest jak *FIFA* czy *NBA*, tylko o baseballu. Wszystkie elementy w normie, choć nie powalają. Najlepszy obecnie baseball na PlayStation (ale nie miał wielkiej konkurencji).



Virus

WYDAWCA:	Cryo Interactive
PRODUCENT:	Cryo
DYSTRYBUTOR:	Brak
OD LAT:	12
GATUNEK:	Przygodówka akcji
GRAFIKA:	5
GRYWALNOŚĆ:	4
ŻYWOTNOŚĆ:	3
OCENA:	4/10

Virus to gra na podstawie filmu z Jammie Lee Curtis i Billym Baldwinem. Z kolei film jest oparty na komiksie. To nie wróży nic dobrego. Rzecz traktuje o inwazji Obcych, którzy tym razem są wirusami i dorzucają swoje DNA do wszystkiego, co się rusza. Ratując świat za pomocą bohaterk Joan, biegasz, strzelasz i przełączasz przyciski w trójwymiarowych sceneriach. Sterowanie jest doprawdy żenujące. Zamiast pisać, co jest, łatwiej wymienić, czego nie ma: sidestepów (kroków w bok), przewrotów, trybu snajperskiego, rozglądania się w górę i w dół. Przeciwnicy są masochistami: nie unikają Twojego ognia, zdają się w nim pławić. Nie potrafią też obejść unieszkodliwionego kolegi. Graficznie *Virus* jest znośny, ale podczas szybkich manewrów kamera nie spełnia swojego zadania (spróbuj pobiegać w kółko).

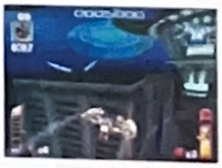
Średnia grafika i prostacka, przewidywalna rozgrywka. Nie chcemy tu takich. Do (nie)widzenia.

Aironauts

WYDAWCA:	Red Storm
PRODUCENT:	Red Lemon
DYSTRYBUTOR:	Brak
OD LAT:	3
GATUNEK:	Strzelanina powietrzna
GRAFIKA:	4
GRYWALNOŚĆ:	4
ŻYWOTNOŚĆ:	4
OCENA:	4/10

Ktoś z Red Lemon naoglądał się kreskówek *Wacky Racers*, potem ujrzał Arniego w *Uciekinierze* i zakrzyknął: to materiał na grę! Stworzył przyszłość, w której więźniowie dostają odrzutowe latadełka i walczą ze sobą ku uciesze gawiedzi. Uwijasz się swoją maszynką nad irytującymi krajobrazami, strzelasz do przeciwników i zbierasz dopałki. Brzmi jak dobry materiał na automat. Niestety, w *Aironauts* latadełka mają promień skrętu większy od autobusu przegubowego. Nawet specjalny obrót o 180 stopni trwa wieki. Gra składa się z 11 poziomów (plus arena treningowa); nie ma żadnych ukrytych leveli, postaci, nic. Sytuację poprawiłby nieco split-screen dla dwóch graczy, ale oczywiście go nie ma. Graficznie *Aironauts* przypomina początki PlayStation, nostalgicy będą zachwyceni.

Gdzieś tam pogrzebany jest pomysł na dobrą grę. Niestety, grafika jest słaba, poziomy zbyt małe, a sterowanie przyprawia o ciężką frustrację.

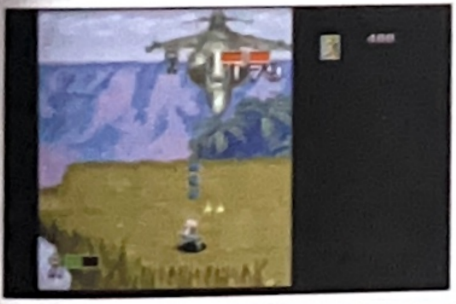


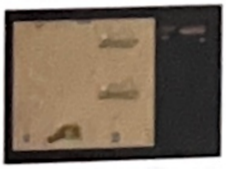
Capcom Generations

WYDAWCA:	Virgin Interactive
PRODUCENT:	Capcom
DYSTRYBUTOR:	Brak
OD LAT:	3
GATUNEK:	Retrokompilacja
GRAFIKA:	3
GRYWALNOŚĆ:	4
ŻYWOTNOŚĆ:	1
OCENA:	3/10

Firma Capcom zapragnęła przypomnieć światu swoje stare hity. Na trzypłytowej kompilacji znalazły się gry: *1942* (strzelanina powietrzna z pionowym przesuwem ekranu), *1943* (*1942* z lepszą grafiką), *1943 Enchanced* (*1943* z nowymi levelami), *Vulgus* (*1942* w przyszłości), *Exed Exes* (jak poprzednio), *Commando* (*1942* z żołnierzem zamiast samolotu), *Mercs* (to samo, co *Commando*), *Gun Smoke* (*Commando* na Dzikim Zachodzie), *Ghost'N'Goblins* (platformówka 2D), *Ghouls'N'Ghosts* (kontynuacja z ulepszoną grafiką), *Super Ghost'N'Goblins* (wszyscy ziewają na trzy-cztery), *Son Son* (*G'N'G* z innymi dekoracjami) i *Higemaru* (bieganie zeglarzem po statku i rzucanie beczkami w piratów).

Już nie robią takich gier, jak kiedyś. I bardzo dobrze, bo teraz mamy wieloboki, tysiące kolorów na ekranie, muzykę z CD i sekwencje FMV.



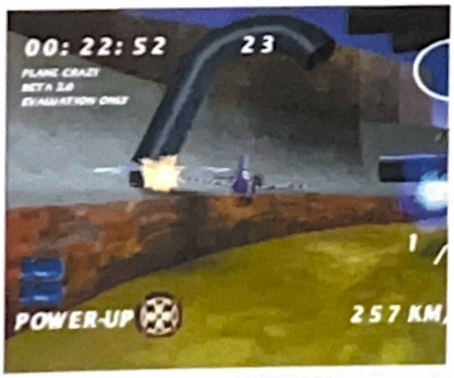


Plane Crazy

WYDAWCA:	Project 2 Interactive
PRODUCENT:	Inner Workings
DYSTRYBUTOR:	Brak
OD LAT:	3
GATUNEK:	Wyścig
GRAFIKA:	6
GRYWALNOŚĆ:	4
ŻYWOTNOŚĆ:	4
OCENA:	4/10

„Dziś będziemy robić zwariowaną strzelaninę. No wiecie, zakręconą, cool, dla młodzieży. Jakieś propozycje? *Wu-Tang Flight*? Nie, raperzy nie są poprawni politycznie. *Flying Circus*? To głupie: przyjdzie ten oficer z *Monty Pythona* i zamknie nam interes... Co proszę? *Plane Crazy*? Bingo". A potem powstaje zwariowany wyścig samolotów, które nie reagują na polecenia gracza, co w ciasnych kanionach jest dość niezdrowe. Grafika nie jest w stanie przezwyciężyć frustracji i płytka wylatuje z hukiem z PSX-czytnika. Nie pomogą fajne dopałki i rewelacyjna możliwość odstrzelenia fragmentów scenerii (można w ten sposób otworzyć skrót lub spuścić przeciwnikowi skałę na głowę).

Ach, ci wspaniali mężczyźni w swoich latających maszynach. Szkoda, że nie zostali w domu...



360

WYDAWCA:	Cryo Interactive
PRODUCENT:	Smart Dog
DYSTRYBUTOR:	Brak
OD LAT:	3
GATUNEK:	Wyścig
GRAFIKA:	3
GRYWALNOŚĆ:	2
ŻYWOTNOŚĆ:	2
OCENA:	2/10

Są futurystyczne wyścigi i futurystyczne wyścigi. Weźmy na przykład *Wipeout 2097* – mimo sędziwego wieku jest ciągle świetny i niepokonany. Z drugiej strony jest *360* – także oferuje unoszące się w powietrzu wehikuły (dokładnie osiem), ale twórcy zadbali, by ich dzieła nikt nie oskarżył o zżynanie z *W2097*. Różnice widoczne są już na pierwszy rzut oka: *360* ma koszmarną grafikę. Podczas wyścigu nie mamy poczucia prędkości: zostało to już wykorzystane w *Wipeoucie*, nie potrzeba nam tego. Sterowanie jest dokładną odwrotnością tego z *W2097*. Widok na akcję także jest niezwykle oryginalny: kamera nie jest zainteresowana pojazdem, przez co czasem zostaje w tyle, a czasem po prostu bolid znika nam z ekranu! Rzeczywiście: tego jeszcze nie było.

Jest tu tryb Tournament, Time Trial i split-screen dla dwóch graczy, ale co z tego, skoro na *360* nie da się patrzeć, ani sterować jej pojazdami.

ŚCIŚLE TAJNE

KODY DO ACTION REPLAYA

Przypominamy, że aby z nich korzystać, należy zaopatrzyć się w przystawkę Action Replay lub kompatybilną. Bez niej kody są bezużyteczne. Uwaga: przy niektórych grach podany jest tzw. MASTER CODE. Jest on niezbędny do zadziałania pozostałych kodów, należy więc go zawsze uaktywniać.

DRIVER

801E35B8 0000 – niezniszczalność
801E4278 0000 – brak limitu czasowego
800C6E62 D600 – brak limitu czasowego (inny kod)
800C6E64 0F28

301E35A0 003C – zaliczony Burnout na teście
301E35A1 003C – zaliczony Handbrake na teście
301E35A2 003C – zaliczony Slalom na teście
301E35A3 003C – zaliczony 180 Degree na teście
301E35A4 003C – zaliczony 360 Degree na teście
301E35A5 003C – zaliczony Reverse 180 Degree na teście
301E35A6 003C – zaliczony Speed na teście
301E35A7 003C – zaliczony Brake na teście
301E35A8 003C – zaliczony Lap na teście
8009AEE0 0000 – niezniszczalność
800973C8 0000 – pusty wskaźnik Felony
8009D274 5050 – wrogie samochody „nie żyją"
D0096DB4 0044 – dopałka
8009AE54 FFFF
800C6EA0 06A4 – maksymalny Scare Meter
D0096DB4 000C – Flip Mode
8009AD96 012C

800C6C94 0064 – wszystkie flagi (podgierka)
800964A0 0004 – wszystkie miasta
800863DC FFFE – odblokowuje cheat menu
800863DE FFFF
8008644C FFFE – brak policji
8008644E FFFF
800864BC FFFE – minisamochodziki
800864BE FFFF
800864F4 FFFE – wysokie zawieszenie
800864F6 FFFF
80086564 FFFE – jazda na antypodach (sam zobacz :)
80086566 FFFF
8009ADAA FFFF – wolna jazda
8009D5A8 0001 – obniżona grawitacja
8009D5B0 0001 – jazda w tył
800964DC 0000 – wyłącza niezniszczalność
800964E0 0000 – przywraca policję
8009D5A0 0000 – wyłącza mini samochodziki
D00C6C94 0000 – przejazd przez miejskie checkpointy
(tylko 1 do zaliczenia)
800C6C94 0004

Włączenie misji:
800569B0 0001 – The Crack of Doom
800569EC 0001 – Four Score
80056A28 0001 – City Wall
80056A64 0001 – Ant May
80056AA0 0001 – Under Ice
80056B18 0001 – A Glacier Runs...
80056B54 0001 – Iceburg Let Us
80056B90 0001 – Celtic Forest
80056BCC 0001 – Motel of Lost Champions
80056C08 0001 – Huckelberry Friend
80056C44 0001 – Jump in the Fire
80056C80 0001 – A Bridge Over...
80056CBC 0001 – Schmokenden
80056CF8 0001 – Furnace of Fools
80056D34 0001 – But It's A dry Heat
80056D70 0001 – Born of Fire
80056DAC 0001 – A Hero's...
80056F50 0001 – This Mad Machinery
80056F8C 0001 – Curiosity Caught...
80056FC8 0001 – Things Crawl in the Darkness
80057004 0001 – Your's Back...
80057040 0001 – Her Dead Power...
8005707C 0001 – Last Level

BIO FREAKS

8009A038 6400 – ekstra zdrowie gracza 1
8009A6AC 6400 – ekstra zdrowie gracza 2
8009A03C 6400 – nieskończone osłony gracza 1
8009A6B0 6400 – nieskończone osłony gracza 2
8009A040 3200 – nieskończony jetpack gracza 1
8009A6B4 3200 – nieskończony jetpack gracza 2

CENTIPEDE

Adventure Mode
800B99F8 0004 – nieskończone życie
D0114FE8 0000
80114FE8 FFFF – maksymalna liczba punktów

Arcade Mode
80095DCC 0003 – nieskończone życie pierwszego gracza

F1 '97

Aby uzyskać pełny dostęp do arcade'owych torów, w trybie Grand Prix wpisz jako imię kierowcy TOO EASY. Dodatkowe trasy czekają na Ciebie w trybie Time Attack. Jeśli w Grand Prix nazwiesz kierowcę BILLY BONUS, uaktywnią się trzy tory plus czwarty bonusowy. A oto lista innych kodów, które można wpisać jako imię kierowcy:
VIRTUALLY VIRTUAL – bardzo wirtualna grafika
SWAP SHOP – muzyka w tle oraz garść nowych efektów dźwiękowych
LITTLE WHEELZ – zmiana opon :)
PI MAN – tryb wipeoutowy
ZOOM LENSE – widok ze śmigłowca
BOX CHATTER – zmiana komentarza
CATS DOGS – deszcz żab
OLEAN ALESI – przenosi do 16. rundy mistrzostw

TRAP RUNNER

Zmiana muzyki
Na ekranie z prośbą o wciśnięcie START wklep: ○, R2, R1, △, ⊗, □, →, L2, L1, ↑, ↓, ←. Usłyszysz dźwięk, a w trakcie gry nową muzykę.

Dodatkowe postacie
Eg, Dyn i Rem czekają na Twoje odkrycie. Na tym samym ekranie, co wyżej, wklep: L2, L1, ↑, ←, ↓, →, □, ⊗, ○, △, R1, R2. Jeśli zadziała, usłyszysz eksplozję. Dodatkowe postacie znajdziesz ustawiając postać Van Raily i wciskając ← lub Tenrou Ugetsu i →.

Inne wdzianka
Na startowym ekranie wklep: R2, R1, △, ○, ⊗, □, →, ↓, ←, ↑, L1, L2. Usłyszysz elektroniczny pisk. Gdy będziesz wybierał postać (przycisk ⊗), wciśnij SELECT. Imię postaci zmieni się z niebieskiego na czerwony.

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR

Wpisz jeden z podanych kodów, by zagrać określonym potworem:
SM14N – George
S4VRS – Lizzie
LVPVS – Ralph
NOT3Y – Green Myukus
B1G4L – Purple Myukus
SRY3D – Noobus

COOL BOARDERS 3

Wyświetlanie współrzędnych
Jako swoje imię wpisz SHOWPOS. Na ekranie będziesz widział położenie swojego zawodnika.

Dodatkowe dane
W menu opcji podświetl pozycję one player/multiplayer i wciśnij L1 + L2 + R1 + R2.

Kontrolowanie kamery podczas powtórek
Gdy oglądasz replay, trzymaj ←, by zwolnić akcję. ↓ zaś zatrzymuje ją.

Pozbycie się padającego śniegu
Zacznij wyścig i wyjdź z niego. Szybko naciskaj ⊗ i ponownie rozpocznij zjazd – śnieg zniknął i jest doskonała widoczność.

INVASION

Poniższe kody trzeba wpisywać jako password. Gdy to zrobisz, gra automatycznie wgra wybrany poziom.
328 134 – Battle 2: Communication

387 568 – Battle 3: Secret Base
424 539 – Battle 4: Commando
576 708 – Battle 5: Laboratory
702 505 – Battle 6: Resources
924 508 – Battle 7: Jungle
846 819 – Battle 8: Blizzard Of Fire
580 334 – Battle 9: The First Victory
602 154 – Battle 10: Blockade
795 568 – Battle 11: Near Mygra
525 080 – Battle 12: Guardian

TEST DRIVE 5

Wszystkie samochody

Z głównego menu wybierz Full Race, a potem Cup Race lub Time Trials. Na ekranie Enter Name wpisz: RONE.

Dodatkowy tryb gry

Z głównego menu wybierz Full Race i Cup Race lub Time Trials. Na ekranie Enter Name wpisz: VRSIX. Po powrocie na ekran wyboru typu wyścigu masz dodatkową opcję: Cop Race

Wszystkie trasy

Z głównego menu wybierz Full Race i Cup Race lub Time Trials. Na ekranie Enter Name wpisz: MTHREE. Teraz w trybach Single Race lub Time Trials masz dostęp do wszystkich tras.

SYPHON FILTER

Wszystkie poziomy

Podczas gry wciśnij pauzę, podświetl opcję wyboru misji i trzymając naraz przyciski: ○ + ▢ + L1 + R1 + L2 + R2 wciśnij ⊗.

Cała broń i niewyczerpalna amunicja

Wciśnij pauzę, podświetl opcję broni i trzymając SELECT + ○ + L1 + L2 + R2 wciśnij ⊗. Ten cheat musisz uaktywniać na każdym kolejnym poziomie.

Przeciwnicy (nawet w kamizelkach) padają po jednym strzale

Wciśnij pauzę, podświetl opcję Objectives i trzymając → + ○ + L1 + R1 + R2 wciśnij ⊗. Usłyszysz, jak Gabe mówi „Understood". Trik nie działa na niektórych bossów.

Przegląd sekwencji FMV

W pierwszej misji (w Waszyngtonie) ▶

ŚCIŚLE TAJNE

▶ przez okno w knajpie przejdź do miejsca, gdzie Twoi ludzie walczą z terrorystami ukrytymi za płonącymi radiowozami. Po lewej stronie jest kino. Stań przed środkowymi drzwiami (tuż obok jest skrzynia z kamizelką), wciśnij pauzę, wejdź do Options i podświetl pozycję Sound – Stereo/Mono. Teraz trzymając SELECT + □ + L2 + R2 wciśnij ✕. Jeśli nie ustawiłeś się dokładnie lub stanąłeś przed niewłaściwymi drzwiami, usłyszysz śmiech. Jeśli wszystko jest w porządku, Gabe powie „Got it". Przez otwarte drzwi dostań się na salę kinową. Właśnie grają film składający się z części sekwencji FMV z gry. Możesz je przełączać przyciskiem ✕, a gdy stwierdzisz, że „dłużyzna" i „nic się nie dzieje", możesz wyjść z kina przyciskiem START.

Zwiększenie poziomu trudności

Na tytułowym ekranie, trzymając ○ + □ + L1 + L2 + R2, wciśnij ✕. Usłyszysz, jak Gabe mówi „Damn it".

T'AI FU

Najpierw musisz „przygotować" grę do przyjęcia cheatów. Na ekranie mapy wklep: R2, ✕, R2, ✕, ○, ↓, □. Powinieneś zobaczyć napis „Cheats enabled". Teraz możesz wklepywać poniższe.

Wszystkie poziomy + bossowie

Na ekranie mapy wklep: R2, △, R2, △, ○, □, ↓, △, ↑, →, ←, ↓, ↑, L1

Przegląd filmików

Na ekranie mapy wklep: R2, △, R2, △, □, ○, ↓, △, ↑, ←, →, ↓, ↑, L2. Ukaże się menu z animacjami.

Lista płac

Wklep: R2, △, R2, △, ↓, □, ○, △, ↑, ↓, ←, →, ↑, R1. Zobaczysz listę płac okraszoną szkicami postaci i niektórych lokacji.

Do następnych cheatów musisz „przygotować" grę w inny sposób. Na początku każdego poziomu wklep: R2, △, R2, △, ○, ✕, □. Pojawi się napis „Cheats Enabled" i będziesz mógł wpisać coś z poniższych propozycji.

Wszystkie style walki

Wklep R2, △, R2, ←, →, △. Pojawi się napis „All Styles"

Pełne Chi

Wklep R2, △, R2, ←, →, □. Pojawi się napis „Full Chi".

Pełna energia

Wklep R2, △, R2, ←, →, ○. Pojawi się napis „Full Health".

Chwilowa niewidzialność

Wklep R2, △, R2, ←, →, R1. Przez pół minuty nikt Cię nie atakuje.

Chwilowa nietykalność

Wklep R2, △, R2, ←, →, R2. Przez pół minuty nie tracisz energii.

Nieskończone życia

Wklep R2, △, R2, ←, →, ↑. Wskaźnik żyć przełączy się na 9. Po przejściu do kolejnego poziomu trzeba wklepać kod ponownie.

Więcej krwi na ekranie

Wklep R2, △, R2, ←, →, →. Pojawi się napis „Crazy Blood". Dodatkowo jesteś nietykalny przez pół minuty.

Dwa razy więksi przeciwnicy

Wklep R2, △, R2, ←, →, ←. Działa przez 30 sekund.

Dwa razy mniejsi przeciwnicy

Wklep R2, △, R2, ←, →, ↓.

Działa przez 30 sekund.

TRIPLE PLAY 2000

Trzymając wszystkie cztery boczne przyciski wklep: →, ←, ↑, ↓, →, ←. Teraz możesz kontrolować kamerę. Wykorzystaj przyciski: R1 wraz z guzikami kierunkowymi, L1 plus kierunki, a także „luzem": L2, R2, △ i □.

BOMBERMAN FANTASY RACING

Więcej pieniędzy

Zapisz stan gry na kartę pamięci, a następnie jeszcze raz, na inny blok. W Banku wybierz Money Transfer i zacznij przesyłać kasę z jednego zapisu do drugiego.

Ukryte zwierzaki

Kup pięć kangurów i pięć dinozaurów. Otrzymasz Czarnego Kangura i Czarnego Dinozaura.

GTA LONDON 1969

Poniższe kody trzeba wpisać w miejsce imienia:

MCVICAR – nieskończoność żyć
TOOLEDUP – cała broń i nieskończona amunicja
BIGBEN – prawie 10 mln. punktów
SWEENEY – wyświetlanie współrzędnych
OLDBILL – poszukiwany żywy lub martwy
GRASS – wcale nie poszukiwany
MAYFAIR – dostęp do drugiego poziomu
PENTHOUSE – dostęp do trzeciego poziomu
RAZZLE – dostęp do czwartego poziomu
SORTED – wszystkie poziomy, broń i nieskończona amunicja
HAROLDHAND – superkod: wszystkie poziomy i broń, nieskończona amunicja i życia, współrzędne, prawie 10 mln punktów i multiplier razy 5

HUGO

Dostęp do wszystkich poziomów

Na ekranie mapy przytrzymaj L1 + R2 przynajmniej przez 10 sekund. Dzięki temu będziesz mógł przełączyć się na nieodkryte dotąd fragmenty mapy.

Jeśli zechcesz odwrócić kolejność przełączania, przytrzymaj L2 + R1 przynajmniej przez 10 sekund.

Bonusowa gra

Skończ Hugo w trybie Arcade zbierając

wszystkie bonusowe przedmioty. Następnie przejdź końcową scenę ze sznurem strzelając do Scylli, złej czarownicy, by wypadła za okno.

LIVE WIRE

Dostęp do wszystkich podpoziomów: na ekranie wyboru levelu przytrzymaj przycisk △ i wklep: ←, ↓, ↑, →, ←. Najpierw wybierasz „duży" poziom przyciskami ← i →, a potem podlevel za pomocą ↑ i ↓.

CIVILIZATION II

Nazwij miasto CasH (wpisując „H" trzymaj R1). Dostaniesz 29874 złota.

WCW NWO THUNDER

Wielkie głowy i kończyny

W głównym menu wklep 7xR2, R1, SELECT.

Zwiększenie atrybutów obrony i ataku

W głównym menu wklep 4xL2, 4xR2, 4xL1, 4xR1, SELECT.

Przegląd sekwencji FMV

W głównym menu wklep 4xR1, 4xL1, SELECT. Zobaczysz intro. Aby przeskakiwać do innych filmików, wciskaj ← lub → wraz z przyciskiem ✕. Zrób sobie najpierw popcorn, bo jest tu ponad 100 filmików.

Ukryta arena – Cage

W głównym menu wklep R1, R2, R1, R2, SELECT. Pozycja Ring w opcjach powinna zmienić się na Cage.

Ukryta arena – The Box

W głównym menu wklep L1, L2, L1, L2, SELECT. Pozycja Ring w opcjach powinna zmienić się na The Box.

Ukryci zawodnicy

Na ekranie wyboru postaci wklep 4xR1, 4xL1, 4xR2, 4xL2, SELECT.

PISMO DLA KAŻDEGO AMIGOWCA!

SZUKAJ W KIOSKACH!!!

PS TWIN TURBO

Producent: Technology Innovation
Dystrybutor: MANTA
Cena: 370,00

Kierownica PS Twin Turbo firmy Technology Innovation jest spełnieniem marzeń wszystkich maniaków gier z cyklu „samochody, trasy, puchary, ścigamy się". Zestaw składa się z trzech elementów (które oczywiście za pomocą odpowiednio długich kabelków łączymy ze sobą uzyskując kompletny układ sterowniczy)

Kierownica – starannie wykonana, z przyssawkami uniemożliwiającymi ślizganie się po stole. Z możliwością regulacji położenia i wszystkimi potrzebnymi przyciskami rozmieszczonymi w bardzo wygodny sposób (wszystko pod ręką). Całość wykonana jest z czarnego, solidnego plastiku, tam gdzie trzymamy dłonie mamy gumę zapobiegającą ślizganiu spoconych dłoni po kółku. Znajdziemy tu też przełącznik trybów: Dual Shock, zwykły kontroler, kierownica i NegCon.

Dostawka z pedałami – wykonana z czarnego, wzmocnionego plastiku z nóżkami przeciwposlizgowymi dobrze sprawującymi się pedałami gazu oraz hamulca.

Skrzynia biegów i hamulec ręczny – także czarny plastik z przyssawkami (bardzo mocne), nowością jest to, że oprócz (doskonale zdającej egzamin) manetki biegów mamy tu ręczny hamulec (taki jak w samochodzie), który też wywiązuje się ze swojego zadania bez zastrzeżeń)

Całość PSM wymęczył na wyścigach zarówno arcade'owych (*RR Type 4, Motorhead*), jak i symulacyjnych (*Colin, TOCA*). PSTT sprawuje się bez zrzutu i znakomicie podnosi komfort jazdy. Szczególnie polecamy ten zestaw do *Need for Speed 4*, można na ręcznym kręcić niezłe pętelki.

TWIN ARCADE STICK

Producent: King Cross
Dystrybutor: MANTA
Cena: 249,00

Coś dla miłośników prawdziwych, „salonowych" przeżyć! Chcesz mieć w domu automat jak z salonu z *Tekkenem* albo *Street Fighterem*? Teraz to proste: telewizor + konsola (oczywiście PlayStation) + oryginalna gra + Twin Arcade Stick. Podobne kontrolery stworzyła firma Namco (Arcade Stick) i ASCII (Specialized Stick, oba opisane w PSM 8/98), ale nie na taką skalę. Urządzenie jest dużo większe od wspomnianych kontrolerów, „automatowa" gałka i przyciski są większe, ale najciekawszym pomysłem jest umieszczenie na długiej platformie dwóch joysticków i kompletów przycisków i możliwość rywalizowania z kolegą na tym samym urządzeniu. Automatowy design, solidna obudowa i metalowe gałki wytrzymujące napór spoconych łapsk. No i od groma przycisków, tak rozstawionych, że żaden combos Cię nie wystraszy!

Solidne wykonanie zapewnia długie używanie, a przystępna cena (równowartość dwóch Dual Shocków) jest dodatkowym atutem. I wydaje się nam, że zastosowanie tego gadżetu nie ograniczy się tylko do bijatyk (zagraj w np. *R-Type Delta*). No i nie trzeba wrzucać monety.

WSZYSTKO CO NAJLEPSZE NA PLAYSTATION

10 NAJLEPSZYCH DEM GIER + EXTRA KSIĘGA KODÓW

DO NUMERU DOŁĄCZONA JEST KSIĘGA KODÓW GOLDEN TIPS & TRICKS

ZAWIERA **KILKASET SZTUCZEK, KODÓW I OSZUSTW** DO NAJLEPSZYCH GIER NA PLAYSTATION, WRAZ Z NUMEREM 2/99 **ZA DARMOCHĘ!**

NA KRĄŻKU ZNAJDZIECIE:

Music, Psybadek, Colony Wars: Vengeance, TOCA 2, Akuji The Heartless, Michael Owen's WLS 99, Victory Boxing 2, B-Movie, Future Cop: LAPD, G-Police

SZUKAJ W KIOSKACH W LIPCU i SIERPNIU!!!

GRA ZA DARMO!

WIELKA PROMOCJA PRENUMERATY

GRA ZA DARMO! Każdy, kto zamówi roczną (12 kolejnych numerów) prenumeratę PlayStation Magazyn, otrzyma jedną z przedstawionych obok gier. Nasza wielka akcja promocyjna prenumeraty, obowiązuje do 31 sierpnia 1999. Na blankiecie na przekaz pieniężny, (w miejscu na korespondencję) obok adresu zamawiającego prenumeratę należy zaznaczyć, **KTÓRĄ GRĘ WYBIERASZ!**

Uwaga! W naszej akcji, mogą również wziąć udział nasi obecni prenumeratorzy, o ile zdecydują się w tym okresie przedłużyć swoją prenumeratę o kolejne 12 numerów – w tym wypadku należy zaznaczyć, to na blankiecie dopisując – „przedłużenie". **NIE ZWLEKAJ, TAKA OKAZJA NIE TRAFIA SIĘ CO DZIENNIE!**

JAK ZAMAWIAĆ? Cena pisma w prenumeracie wynosi 22,00 zł, a zamawiający nie ponosi już dodatkowych kosztów przesyłki. Kwotę 264,00 zł należy wpłacić przekazem na konto bankowe

PKO BP XII O/Warszawa 10201127-314295-370-1

W miejscu na korespondencję należy WYRAŹNIE podać swój PEŁNY adres oraz informację, jakiego pisma dotyczy wpłata, a także liczbę zamawianych numerów i od którego numeru obowiązuje prenumerata. Np. ZAMAWIAM 12 NUMERÓW PLAYSTATION MAGAZYN OD NUMERU x/99.

PlayStation

+ DUAL SHOCK
i karta pamięci 1MB
595,-

+GRA do wyboru **639,-**

Napisz przyślij kopertę otrzymasz katalog
Proszę podać rodzaj platformy PSX, PC

SPRZEDAŻ HURTOWA:
Proponujemy najniższe ceny
szybką wysyłkę
Zapraszamy sklepy
z terenu całego kraju.

- GRY NOWE I UŻYWANE
- AKCESORIA
- SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Uwaga !!!
Kup grę , otrzymasz kartę 1MB za:
30,- zł

ARTEM ul.Warszawska 9
skr. pocz. 35/z, 05-200 Wołomin
pon.-pt. 10⁰⁰-18⁰⁰
tel. (022) 776-2525 fax. (022) 776-2828
http://www.artem.com.pl

NUMERY ARCHIWALNE

KAŻDY NUMER PLAYSTATION MAGAZYN ZAWIERA KRĄŻEK CD NA KTÓRYM ZNAJDUJĄ SIĘ GRY, DEMA GRYWALNE ORAZ PREZENTACJE WIDEO. W WYKAZIE PONIŻEJ UWZGLĘDNILIŚMY TYLKO PEŁNE GRY ORAZ DEMA GRYWALNE. GRUBSZYM DRUKIEM ZAZNACZYLIŚMY TYTUŁY KULTOWE.

7/97

NA CD: **OVERBOARD!**, ACTUA GOLF 2, [illegible]SHI, RALLY CROSS

9/97

NA CD: **TOMB RAIDER 2**, **COLONY WARS**, BROKEN SWORD 2, ACE COMBAT 2, MACHINE HUNTER, **OVERBOARD!**, BETWEEN THE EYES

1/98

NA CD: **ABE'S ODDYSEE**, DEATHTRAP DUNGEON, **CROC**, BUSHIDO BLADE, TEST DRIVE 4, CHALLENGE, **PARAPPA THE RAPPER**

2/98

NA CD: **CRASH BANDICOOT 2**, **TOCA**, **G-POLICE**, FELONY 11-79, SHADOW MASTER, HERCULES, CLONE

3/98

NA CD: **PANDEMONIUM 2**, **GRAND THEFT AUTO**, ADIDAS POWER SOCCER 2, COURIER CRISIS, FROGGER **PEŁNA GRA: A DOG TALE**

4/98

NA CD: **ACTUA SOCCER 2**, JUDGE DREDD, FORMULA KARTS, ROSCO MCQUEEN, DISCWORLD 2

5/98

NA CD: COOL BOARDERS 2, **RED ALERT**, BLOODY ROAR, ARMOURED CORE, **BUSHIDO BLADE**.
PEŁNA GRA: BOUNCER 2

6/98

NA CD: **RESIDENT EVIL 2**, **GEX: ENTER THE GECKO**, RASCAL, DYNASTY WARRIORS
PEŁNA GRA: TERRA INCOGNITA

7/98

NA CD: **MOTORHEAD**, NEWMAN HAAS RACING, Z, NIGHTMARE CREATURES, CRIME KILLER
PEŁNA GRA: CONEMAN

8/98

NA CD: THREE LIONS, TIMESHOCK, KICK OFF WORLD, CARDINAL SYN, **FORSAKEN**, DEAD BALL ZONE, KULA WORLD
PEŁNA GRA: ROCKS'N'GEMS

9/98

NA CD: **COLIN McRAE RALLY**, **GRAN TURISMO**, DEAD OR ALIVE, BOMBERMAN WORLD, WCW NITRO, KLONOA, WARGAMES, DEATHTRAP DUNGEON
PEŁNA GRA: GRAVITATION

10/98

NA CD: TOMMI MAKINEN RALLY, **GHOST IN THE SHELL**, **CIRCUIT BREAKERS**, THEME HOSPITAL, TREASURES OF THE DEEP, TOTAL DRIVIN'
PEŁNA GRA: HOVERCARS

12/98

NA CD: **ISS PRO '98**, **ABE'S EXODDUS**, **MEDIEVIL**, BLAST RADIUS, MR DOMINO, UNHOLY WAR, B-MOVIE, FLUID,
PEŁNA GRA: HAUNTED MAZE

13/98

NA CD: **TOMB RAIDER 3**, **SPYRO THE DRAGON**, FUTURE COP, BUST-A GROOVE, **COLONY WARS VENGEANCE**, SENTINEL RETURNS, WRECKIN' CREW, VICTORY BOXING 2
PEŁNA GRA: MAH-JONGG

MAGAZYN SPECIAL 25.00

NA CD: **GRAN TURISMO**, CIRCUIT BREAKERS, **COLIN McRAE RALLY**, DESTRUCTION DERBY 2, **TOCA**, MOTORHEAD, RAGE RACER, S.C.A.R.S., TEST DRIVE 5, **WIPEOUT 2097**

PISMA NIE OBJĘTE PROMOCJĄ!

1/99 NA CD: CRASH BANDICOOT 3: WARPED, MUSIC, TOCA 2, FORMULA 1 '98, LEMMINGS, O.D.T., PSYBADEK, MOTO RACER 2 **PEŁNA GRA:** BLITTER BOY

2/99 NA CD: MICHAEL OWEN'S WLS '99, ROLLCAGE, MONKEY HERO, POOL SHARK, WILD 9, AKUJI THE HEARTLESS, RIVAL SCHOOLS
PEŁNA GRA: TOTAL SOCCER

3/99 NA CD: METAL GEAR SOLID, DEVIL DICE, COOL BOARDERS 3, MAX POWER RACING, V-2000, S.C.A.R.S. **PEŁNE GRY:** ZESTAW 14 GIER YAROZE!

4/99 NA CD: SOUL REAVER, A BUG'S LIFE, ALL STAR TENNIS '99, ROLLCAGE, MUSIC DATA PLAYER, WARZONE 2100, VIVA FOOTBALL
PEŁNE GRY: SUPER BUB

5/99 NA CD: DRIVER, BLOODLINES, ROLLCAGE, RUGRATS, TANK RACER, RETRO FORCE **PEŁNE GRY:** ADVENTURE GAME

6/99 NA CD: RIDGE RACER TYPE 4, GEX: DEEP COVER GECKO, ACTUA ICE HOCKEY, R-TYPE DELTA, BIG RACE USA, T'AI FU, SWING
PEŁNE GRY: PANDORA'S BOX

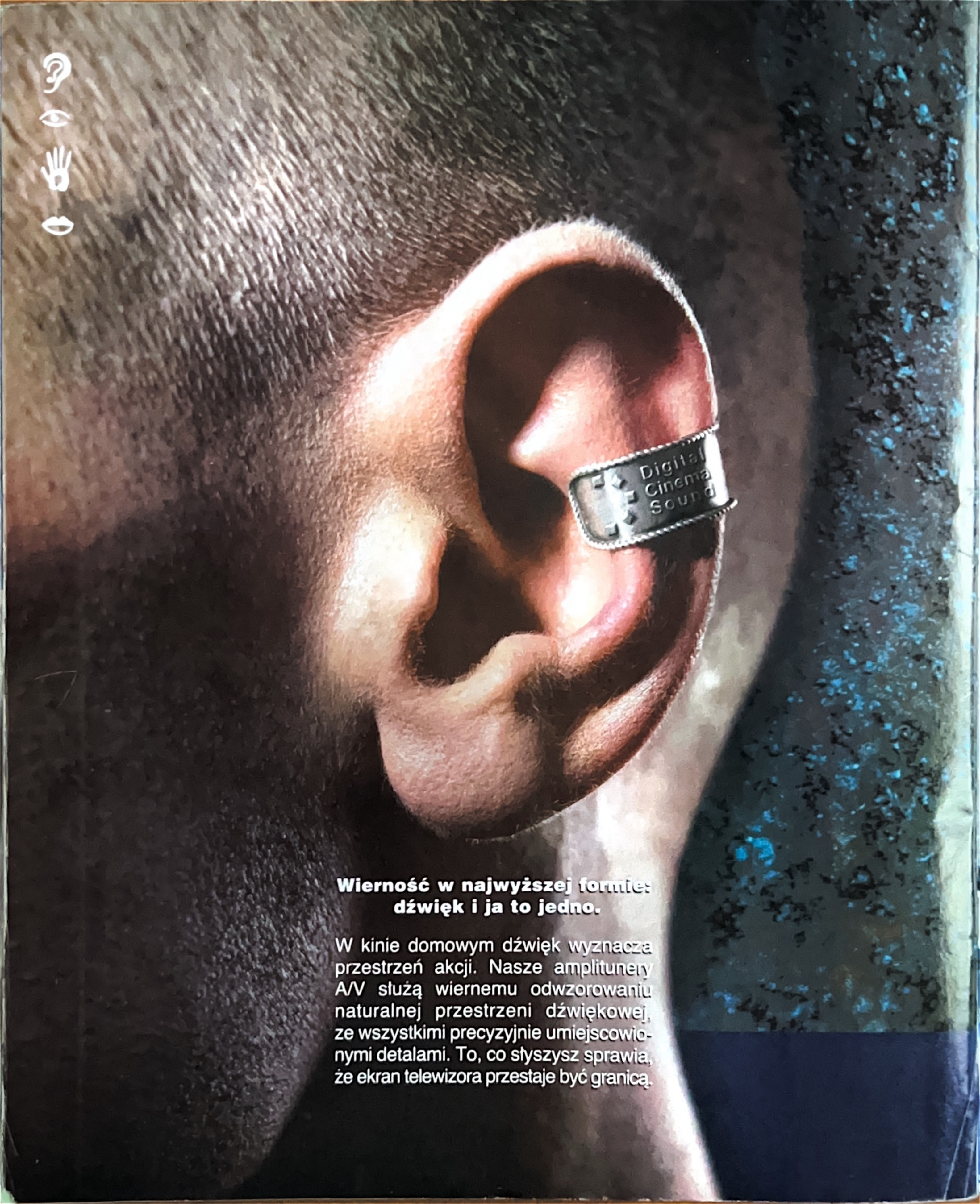
7/99 NA CD: POPULOUS: THE BEGINNING, PUMA STREET SOCCER, KKND: KROSSFIRE, GRANDSTREAM SAGA, LIVE WIRE, YVT, MUSIC PLAYER
PEŁNE GRY: VIDEO POKER

8/99 NA CD: SYPHON FILTERM APE ESCAPE, MONACO GRAND PRIX, BLOODY ROAR 2, DRIVER, COLIN MCRAE RALLY

PROMOCJA! SPECJALNE CENY NA NUMERY ARCHIWALNE (Z 1998 ROKU). CENA JEDNEGO EGZEMPLARZA WYNOSI TYLKO 18 ZŁ + 2 ZŁ KOSZTY PRZESYŁKI. ZAMAWIAJĄC 5 DOWOLNYCH NUMERÓW PŁACISZ TYLKO 50 ZŁ + 3 ZŁ KOSZTÓW PRZESYŁKI.

UWAGA: NA WSZYSTKIE NUMERY Z 1999 ROKU OBOWIĄZUJĄ CENY DETALICZNE – NIE OBOWIĄZUJE PROMOCJA. NALEŻNOŚĆ WYSYŁAMY ZWYKŁYM PRZEKAZEM POCZTOWYM (CZERWONYM) NA ADRES: **PLAYSTATION MAGAZYN, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA.**

NUMERY ARCHIWALNE MOŻNA TAKŻE KUPIĆ OSOBIŚCIE W REDAKCJI POD POWYŻSZYM ADRESEM. UWAGA! NIE ZWLEKAJ, LICZBA EGZEMPLARZY W PROMOCJI OGRANICZONA. ŚREDNI CZAS REALIZACJI OK. 3 TYGODNIE. NIE WYSYŁAMY ARCHIWALIÓW ANI PRENUMERATY ZA ZALICZENIEM! ZAMÓWIENIA REALIZUJEMY WYŁĄCZNIE NA PODSTAWIE PRZEKAZÓW POCZTOWYCH!


Digital
Cinema
Sound
Wierność w najwyższej formie:
dźwięk i ja to jedno.
W kinie domowym dźwięk wyznacza przestrzeń akcji. Nasze amplitunery A/V służą wiernemu odwzorowaniu naturalnej przestrzeni dźwiękowej, ze wszystkimi precyzyjnie umiejscowionymi detalami. To, co słyszysz sprawia, że ekran telewizora przestaje być granicą.

STR-DA50ES amplituner • **klasa ES** • 5x100 W (DIN 4Ω), 5x120 W (DIN 8Ω) w trybie Surround; 2x100 W (DIN 4Ω), 5x120 W (DIN 8Ω) w trybie stereo • RDS/EON (30 pamięci) • **dekoder Dolby Digital i DTS** • **wyjścia 5.1 kanałów** • **MPEG2 ready** • przednia ścianka z aluminium • **cyfrowy dźwięk kinowy (DCS Digital Cinema Sound)**

• **tryby DSP (24 Bit+ 32 Bit)**: 7 kinowych, 11 wirtualnych 3D, 10 muzycznych • regulacja dźwięku Surround • AUDIO (wejście x5, wyjście x2)/wejście optyczne x4, optyczne/COAX x1 • WIDEO/ S-Video (wejście x5, wyjście x3) • **Control A1** • **200 CD Control** • pilot z ekranem LCD • kolor czarny lub złoty

4.999 zł*

STR-DB930 amplituner • **klasa QS** • 5x100 W (DIN 4Ω) w trybie Surround; 2x100 W (DIN 4Ω) w trybie stereo • RDS/EON (30 pamięci) • **dekoder Dolby Digital i DTS** • **wyjścia 5.1 kanałów** • **MPEG2 ready** • aluminiowa płyta czołowa • **cyfrowy dźwięk kinowy (DCS Digital Cinema Sound)** • **tryby DSP (24 Bit + 32 Bit)**:

7 kinowych, 8 wirtualnych 3D, 10 muzycznych • regulacja dźwięku Surround • AUDIO (wejście x5, wyjście x2) • wejście optyczne x3, optyczne/COAX x1 • WIDEO (wejście x5, wyjście x3)/S-Video (wejście x4, wyjście x2) • **Control A1** • **200 CD Control** • pilot z ekranem LCD • **Multi Room Out** • kolor czarny lub srebrny

2.999 zł*

STR-DB830 amplituner • **klasa QS** • 5x100 W (DIN 4Ω) w trybie Surround; 2x100 W (DIN 4Ω) w trybie stereo • RDS/EON (30 pamięci) • **dekoder Dolby Digital i DTS** • **wyjścia 5.1 kanałów** • **MPEG2 ready** • aluminiowa płyta czołowa • **cyfrowy dźwięk kinowy (DCS Digital Cinema Sound)** • **tryby DSP (24 Bit + 32 Bit)**:

7 kinowych, 8 wirtualnych 3D, 10 muzycznych • regulacja dźwięku Surround • AUDIO (wejście x5, wyjście x2) • wejście optyczne x3, optyczne/COAX x1 • WIDEO (wejście x5, wyjście x3)/S-Video (wejście x3, wyjście x2) • **Control A1** • **200 CD Control** • pilot

2.499 zł*

STR-DE635 amplituner • 5x70 W (DIN 4Ω) w trybie Surround; 2x70 W (DIN 4Ω) w trybie stereo • RDS/EON (30 pamięci) • **dekoder Dolby Digital** • **wyjścia 5.1 kanałów** • **DTS i MPEG2 ready** • **cyfrowy dźwięk kinowy (DCS Digital Cinema Sound)** • **tryby DSP (24 Bit + 32 Bit)**: 7 kinowych,

8 wirtualnych 3D, 10 muzycznych • regulacja dźwięku Surround • AUDIO (wejście x4, wyjście x1) • wejście optyczne x1, optyczne/COAX x1 • WIDEO (wejście x4, wyjście x3)/S-Video (wejście x2, wyjście x1) • **Control A1** • pilot

1.999 zł*

STR-DE335 amplituner • 5x70 W (DIN 4Ω) w trybie Surround; 2x70W (DIN 4Ω) w trybie stereo • RDS/EON (30 pamięci) • **dekoder Dolby Pro Logic i Virtual Dolby** • **wejścia i wyjścia 5.1 kanałów** • **Dolby Digital, DTS i MPEG2 ready**

• **cyfrowy dźwięk kinowy (DCS Digital Cinema Sound)** • **tryby DSP:** 2 kinowe, 1 muzyczny • AUDIO (wejście x3, wyjście x1) • WIDEO (wejście x2, wyjście x2) • pilot

1.199 zł*

* sugerowane ceny detaliczne

Bliższe informacje: Centrum Sony, Al. Jana Pawła II 29, tel. (0 22) 653 83 33.

Specjaliści Sony HiFi: GDAŃSK, Jonczak, ul. Heweliusza 33; **GDYNIA**, Jonczak: „Batory", ul. 10 Lutego 11, „Euromarket", ul. Nowowiczlińska 35; Inter-Market, ul. Świętojańska 90; **JAROSŁAW**, Wersal, ul. Grodzka 21; **KIELCE**, Intercom, ul. Sienkiewicza 48/50; **KRAKÓW**, Sklep RTV Sony, ul. Karmelicka 62; **LUBLIN**, Video Top: ul. Krakowskie Przedmieście 68, ul. Lubartowska 11/13; **RADOM**, Beiko, ul. Okulickiego 48; **RZESZÓW**, Wersal: ul. Asnyka 2, ul. Kościuszki 4; **SUWAŁKI**, Ajax, ul. Kościuszki 68; **SZCZECIN**, Elta, ul. Niepodległości 16; **WARSZAWA**, Saysonic, ul. Świętojerska 16, Sony Centre, ul. Grzybowska 80/82; **WROCŁAW**, Exit, ul. Kościuszki 15.

www.sony.com.pl

SONY

NA CD: *PEŁNE GRY:* TIME SLEEP, OPERA OF DESTRUCTION *GRYWALNE DEMA:* ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS, OMEGA BOOST, AIRONAUTS, C&C: RED ALERT, CROC 2, TOTAL DRIVIN' + *WIDEO:* SPEED FREAKS, PRINCE NASEEM BOXING, KINGSLEY

AK'S SMASH COURT TENNIS

CROC 2

AIRONAUTS

OPERA OF DESTRUCTION

SPEED FREAKS

KINGSLEY

PRINCE NASEEM

RED ALERT

TIME SLEEP

TOTAL DRIVI'N

OMEGA BOOST

W TYM NUMERZE ZNAJDZIESZ: NAJŚWIEŻSZE INFORMACJE O GRACH THEME PARK WORLD, FORMULA 1 '99 I WIP3OUT, SZCZEGÓŁOWE „PRZEŚWIETLENIE" FIRMY NAMCO **RECENZJE** OMEGA BOOST, SILENT HILL, CHOCOBO RACING, SPEED FREAKS, FA MANAGER, EVIL ZONE, LEGEND OF KARTIA, NBA IN THE ZONE 2, BOMBERMAN FANTASY RACING, TRAP RUNNER, BUGS BUNNY: LOST IN TIME, CHESSMASTER 2, BOMBERMAN **ZAPOWIEDZI** RESIDENT EVIL 3, DIE HARD TRILOGY 2, LEGO RACERS, FA PREMIER LEAGUE STARS, CASTROL HONDA RACING, RE-VOLT, KINGSLEY